免责声明

杂志信息：

名称：掌机王 SP VOL.178

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat X pro

制作时间：2012年5月10日

页数：212页

静静的听着歌曲。



THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.178
专题企划
畅游口袋中的伟大航路
《海贼王》掌机游戏全回顾
特快专递
初音未来与未来之星 未来计划
3DS
英杰传说 勇气双雄
PSP
永远的阿塞利亚 大地的尽头
PSP
伟大战斗 全面爆破
PSP
赠品
《终极漫画英雄对卡普空3》主题海报
攻略透解
雷曼 起源
PSV
女生RPG 灰姑娘生活
3DS
战国无双3Z 特别版
PSP
新专栏火热推出！
PlayStaion Vita总部
欢迎来到PSV
游戏天国
PSV春季感谢活动

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王Sp 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2012年4月5日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第180辑上公布，敬请关注。

大奖



- 2名 北通“MVP球王2”无线六轴震动手柄
- 2名 北通动力堡垒（普通版）
- 2名 北通MVP特洛伊（无线震动版）

幸运奖









- 1名 北通动力堡垒（迷你版）
- 1名 北通“魔方炫音”耳机
- 1名 北通PSP“中国风”胶套
- 1名 北通PSP“中国风”水晶盒
- 1名 北通原生铜迷你USB数据线（MINI版）
- 1名 北通原生铜HDMI高清线

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha

GBalpha（中国）有限公司





《掌机王SP》第176辑中奖名单



中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net



大奖 6名

手柄、外接电源



梅州市	董雷
北京市	郝骏
苏州市	贺念禹
庄河市	刘懿
上海市	杨雪
海宁市	朱思怡



幸运奖 6名

北通掌机周边

沈阳市	付伟健
湛江市	李伟健
郑州市	余如涛
上海市	徐晨龙
南宁市	张杰宁
鄂州市	张科麒

《掌机王SP》第176辑 DVD问答—中奖名单

台州市	贺阳
桂林市	王启铸
上海市	郑一帆

答案：B



3名 PEGA 精美游戏周边

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注







卷首语

看到任天堂的网络直播会“Nintendo Direct”大受好评，索尼也坐不住了，3月9日为大家带了“欢迎来到PSV游戏天国”的网络视频发布会，以采访制作人的形式公布了多款PSV新作的情报，网络时代的发展使得厂商的宣传方式也开始推陈出新，这种新型的网络展会不仅给玩家耳目一新的感觉，也为厂商节省了办实体展会的巨大成本。索尼和任天堂都明确表示今后会继续展开类似活动，这对于广大玩家来说绝对是值得高兴的事情，希望两大厂商会不断给我们带来充实而又精彩的内容。

LIKY

专题企划

P065

PS3上的《海贼无双》发售了，喜欢《海贼王》的掌机玩家不用着急，因为能放进口袋里随身携带的《海贼王》游戏一点儿不比家用机少。这次的“专题企划”里，我们就来回顾一下目前为止所有的掌机版《海贼王》游戏。

《海贼王》掌机游戏全回顾



掌机王SP VOL.178

封面用图：初音未来与未来之星 未来计划
封面设计：咕噜

口袋光环 VOL.178

视频地址：http://www.tudou.com/programs/view/HtLGSYcKD3k/
密码：zjw0316

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net.

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
3DS	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
PSV	PlayStation Vita，SCE公司出品

CONTENTS 目录

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

文 雷伊

掌机情报站

硬件 HARDWARE

PSP-3000推出混搭新配色主机







SCEJ于3月6日宣布，将于今年4月26日起在日本推出全新配色的PSP-3000型主机——是的，你没看错，在这个PSV在日本陷入一潭死水的时刻，SCEJ还在不遗余力地把推广资源让给它的前辈PSP。这款新配色主机将以混搭的方式，将天蓝和海军蓝两种蓝色混搭于一台PSP-3000主机，其中机器正面面板为天蓝色，而主要按键和机身背面则为较深的海军蓝色。这也是SCEJ于去年推出“黑/红”、“白/蓝”、“红/黑”三种混搭配色PSP-3000主机之后，又一次推出混搭配色版PSP-3000。

和去年发售的那些混搭版主机一样，这款“天蓝/海军蓝”PSP-3000主机，也将采用数量限定的方式，以超值版套装的形态来推出。该套装售价为17800日元（约合人民币1390元），其中除了包括“天蓝/海军蓝”混搭PSP-3000主机一部之外，还包括2GB记忆棒一根、主机收纳包一个，以及屏幕擦拭布一块。值得一提的是，其中附赠的主机收纳包和屏幕擦拭布也为蓝色，和主机的颜色极为搭配。这个超值版套装，对于目前还没有购买PSP的玩家来说可说是一步到位的选择，而SCEJ方面也寄望于通过它来吸引更多想要购买PSP却还在犹豫的玩家。

3月2日



Grev宣布加入PSV的第一款作品为《旋光之轮舞》，不过游戏并非复刻版，而是全新的系列作品。游戏暂定于2013年推出，就目前来看还非常遥远，除了制作计划之外其他相关情报也未进一步公开。《旋光之轮舞》是Grev旗下知名弹幕对战动作射击游戏，画面华丽，人设精美，曾先后在街机以及Xbox 360平台推出。Grev是一家小型游戏公司，目前正在制作3DS的射击游戏《哭牙》，因为人数有限，在这款游戏完工之后他们才会开始制作PSV版的《旋光之轮舞》。

3月8日



Atlus宣布PSP游戏《Persona2 罚》的预约特典为一张特别OST。该OST中除了收录游戏中的原创曲目、混音曲目之外，还收录了由目黑将司重新编排的曲子，收录的总曲目数为14首。游戏的官方网站也在本日全面开张，除了将会在发售前每周更新游戏的最新情报之外，也将陆续更新游戏壁纸以及Twitter用头像图标等内容。《Persona2 罚》是《Persona2 罪》的续篇，将于今年5与17日以复刻版的形式登陆PSP平台，加上暂定6月发售的PSV版《Persona4 黄金版》，这意味着玩家可在PS系掌机上玩到“《Persona》系列”的全部正统作品。

事件 EVENT

Chunsoft吸收合并Spike，新公司更名为Spike Chunsoft





3月13日，日本Dwango公司在官方网站发布申明，宣布经过当日张开的临时股东大会的商讨决定，旗下的子公司株式会社Chunsoft将变更商号。从今年4月1日起，Chunsoft的商号将变更为Spike Chunsoft。这意味着Chunsoft和Spike这两家日本游戏公司，将从4月1日起进行合并。

Chunsoft成立于1984年，由天才制作人中村光一率领，作为音响小说的开创者，带给了玩家们诸如《恐怖惊魂夜》、《街》、《428》等经典文字类游戏，以及《风来之西林》这样的经典迷宫类游戏。而Spike的历史相对要短一些，旗下有着《侍道》等代表作品，近年的《口若悬河 希望学园和绝望高中生》的抢眼表现也突显了他们在制作文字类AVG方面的造诣。两家公司分别于2005年4月和11月成为Dwango的子公司，之前也曾进行过合作，由Spike代理的软件，比如《极限脱出 9小时9个人9扇门》、以及PS系的《428》等都是由Chunsoft制作、Spike来进行发行的。

此次合并，由Chunsoft吸收合并Spike，即Chunsoft作为续存会社，而Spike作为消灭会社并吸纳进Chunsoft。Dwango方面表示，之所以合并两家公司，是为了使集团的游戏事业变得更效率化。

3月 8日



《我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作》（俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポ-タブルが续くわけがない）宣布延期，发售日从原本的3月29日调整为5月17日，延期时间约为一个半月，至于售价方面则维持不变。厂商NBGI并未进一步透露游戏延期的具体原因。本作是根据伏见司的人气轻小说《我的妹妹哪有这么可爱》改编的第二款PSP游戏，前作发售之后曾备受好评并拥有不错的市场反响。

3月 11日

Level-5宣布两款《纸盒战机》新作，对应平台分别为PSP和3DS。其中PSP的《纸盒战机W》以最新的TV动画版为内容，是"《纸盒战机》系列"的正统续作，将采用双主人公的形式。而3DS平台的《纸盒战机 爆 升级版》则是去年年底PSP平台《纸盒战机 升级版》的再度强化移植版本，这也是该系列第一次登陆3DS平台，游戏将支持3DS的触控操作。这也许意味着，随着PSP的日渐衰退和PSV的前景不明，Level-5有意将"《纸盒战机》系列"引入任系掌机，从受众层面上来看这也是无可厚非的。



3月 11日

Level-5宣布《雷电十一人GO2》，平台和前作一样依然是3DS，按照惯例游戏依然将分为两个版本来发售。据悉本作的主题是"时空穿越"，将以平行世界为舞台。相关动画和漫画将先于游戏，于4月份先行推出。游戏主人公和前作一样依然是松风天马，新角色方面则将追加来自未来的少男"飞轮"，以及欧米茄协议队的主将阿尔法。游戏将追加类似合成的新系统，即将某位选手的奥拉注入另一位选手的肉体内，从而诞生出同时拥有两者能力的新选手。

菲尔·哈里森加入微软并担任要职



被玩家们戏称为“光头”的前索尼全球工作室总裁、前SCEE副社长菲尔·哈里森将加入微软互动娱乐事业部，这一消息已经得到微软方面的证实。

菲尔·哈里森于2005至2008年间就职于SCE，并于2005年的E3大展上为玩家们揭开了PS3的神秘面纱。在SCEE任职期间，菲尔·哈里森曾为PS系列主机在欧洲地区的推广立下的汗马功劳。加入微软之后，菲尔·哈里森将负责掌管Lionhead Studios、Soho Productions，Rare等微软于欧洲的游戏开发部门，致力于为Xbox 360开拓原本作为劣势的欧洲市场。

菲尔·哈里森置身游戏界已经有25年历史，2008年离开SCEE后，他曾就职于Atari等游戏公司，积累了在线游戏和社交游戏的经验。对于菲尔·哈里森的加盟，Microsoft Games副社长菲尔·斯潘塞评价道：他是游戏界真正具有先见性的人物，他掌管全球工作室的经验，以及与开发者们的关系，对我们开拓欧洲市场来说值得期待。

3月12日

Atlus宣布《Persona4 黄金版》的早期预约特典。游戏的特典为PSV用保护贴纸以及PSV用壁纸套装。保护贴纸采用《P4 黄金版》为主题，由专业掌上设备保护贴纸生产商DEZAEGG制作，粘贴方便，撕下不留痕迹，不仅可以保护PSV主机不受损伤，还起到了装饰主机的效果。而附赠的壁纸与保护贴纸具有联动性，通过壁纸和贴纸可以组成完整的图案，而壁纸分为了多位角色的款式，可由玩家自己打造心仪的整体图案。



3月12日

PSV首发游戏《真·三国无双 NEXT》通过升级更新到最新的2.03版本。新版本中支持自定义背景音乐功能，即在播放PSV中的音乐时进入游戏的话，游戏中的背景音乐将会变为目前PSV正在播放的音乐，这一功能在iOS游戏、以及Xbox 360版的《无双》作品中经常被运用到，而在PS系主机上还是首次。另外，通过此次更新，也修正了之前争霸模式中无故报错退出游戏的问题（错误代码C2–12828–1）。

3月13日

SEGA宣布PSV游戏《超级猴子球 大玩特玩》（スーパーモンキーボール 特盛あそビ～タ！）的发售日。游戏将于今年6月14日发售，其中卡带版本售价为5040日元，数字下载版本售价为4500日元。游戏将运用到PSV的陀螺仪功能进行体感操作，此外本作也是系列首款搭载了关卡编辑功能的作品，允许玩家通过摄像头拍摄生成关卡。此外，游戏还将对应丰富的小游戏，比如支持背面触控功能的玩法以及二人协力游戏等。



3月13日

Koei Tecmo Games宣布3DS游戏《真·三国无双 VS》的预约特典，游戏预约特典为4套游戏内自定义角色用服装的下载码，这4套服装分别对应赵云、曹丕、孙尚香和王元姬这4位无双武将。再加上厂商之前已经宣布的游戏初回限定特典“男子柔道&女子排球”服装下载码，这意味着玩家如果预约这款游戏将会一次性获得6套游戏内自定义角色用服饰。此外Koei Tecmo Games还宣布了本作将与任天堂合作的消息，游戏中将会有《塞尔达传说 天空剑》中林克、以及《银河战士 另一个M》中的萨姆斯的服装登场。

3月13日

自《新·深爱》发售之后，游戏中的各种恶性BUG就饱受批判，也深深伤害了忠实粉丝的心。对此，Konami发表了官方申明，对游戏BUG对玩家造成的影响致以深切的歉意，同时也对调查应对工作耗时过长进行了道歉。Konami表示公司目前正在进行对游戏的查错检证以及修正工作，具体解决问题的方法以及时期会在近期公开。此外，游戏的官方FAQ上也更新了各项BUG的情报，并提供了专门的咨询热线帮助玩家解惑。

3月15日

在PSP平台发售过两作并受到好评的恐怖文字AVG游戏《尸体派对》将再推新作，平台依然是PSP。不过与以往充满恐怖与绝望的作品风格不同，这款名为《尸体派对 选集 幸子的恋爱游戏 狂笑生日 2U》（コ－プスパ－ティ－ THE ANTHOLOGY サチコの恋爱游戏Hysteric Birthday 2U）的作品摇身一变，成为一款爱情喜剧作品。本作将以之前天神小学诅咒的元凶幸子的生日为背景，以章节的形式来推进剧情，每一章的剧本都由日本著名剧本写手负责，相信品质会有所保证。游戏将于2012年内发售。

3月15日

MAQL宣布《魔法工场4》的发售日。游戏将于今年7月19日与玩家们见面，售价为5229日元。本作是系列移师3DS平台后的第一作，玩家依旧可以在幻想世界中进行冒险、渡过自己的日常生活，体验属于自己的幻想生活。游戏的预约特典正如之前宣布的那样，是一张名为“想要悄悄听的陪睡CD”（こっそり听きたい添い寝CD），CD内容“会很吸引玩家想要悄悄去听”，而为了帮助玩家们更好地体验CD内容，特典还将附赠耳机一副。可以说既有噱头又具有实用性。

3月15日

PSV/PS3两用游戏《摩托风暴RC》之前已经在欧美地区以数字下载版的形式发售，本日厂商宣布了游戏在日本地区的发售计划。游戏将于今年3月29日登陆PlayStation Store日服，售价为800日元。《摩托风暴RC》是“《摩托风暴》系列”的外传作品，采用了俯视视角，游戏方式比较接近于早期的复古赛车游戏。“《摩托风暴》系列”诞生自PS3平台，是一个爽快感极高的越野式赛车系列，涉及自然灾害背景的3代由于去年东日本地震的关系，未在日本地区发售。

3月15日



任天堂宣布将在3月22日发售3DS专用支架的单品，售价为800日元。这款专用支架，之前仅在同日发售的《新·光之神话 帕尔蒂娜之镜》中作为同捆附属物附带一个，此次宣布单独发售计划，也是为了满足那些不想购买《新·光之神话》但却想拥有该支架的玩家。这款3DS专用支架采用折叠式设计，其作用就是支撑垫高3DS主机，使玩家在游戏时获得更舒适的操作感。与之前推出的外置右摇杆不同的是，这款折叠式支架本身的技术含量相对较低，也不需要用到外接电池。

3月15日



Gungho Online Entertainment宣布，自从PSV游戏《仙境传说 奥德赛》在PlayStation Store推出免费体验版以来，体验版的下载次数已经突破了15万次，厂商也于本日提供了第6弹免费DLC的下载。《仙境传说 奥德赛》是风靡亚洲的MMORPG《仙境传说》的外传作品，游戏类型变为了类似《怪物猎人》的多人协力狩猎玩法，画面则采用全3D表现。体验版中一共提供了三种职业，和正式版一样，体验版也支持4人联机游戏。尽管游戏体验版下载量已突破15万，但游戏正式版的销量还不到这个数字的一半。



从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。



夹缝里的天国

上次刚刚说到索饭容易变成怨妇，最近索尼的“游戏天国”又一次生动地论证了笔者的观点。索尼参考任天堂的经验，兴高采烈地办了这么个网络发布会，引得众索饭伸长了脖子，都期待着索尼用一些重磅大作的消息把他们砸晕。而在这场网络发布会之后，失望的索饭们将SCEJ砸晕，直接将PSV送进了天国。SCEJ社长河野弘发表官方声明，承认游戏天国不够给力，承诺下一次会是真正的天国。

其实按照网络发布会的份量，PSV的“游戏天国”是内容充实的，至少不比任天堂的网络发布会差。在这个发布会上，我们看到了PSV版的《PSO2》，听到了PSV版《机战》的消息，还有《MGS HD》的发售日，比起罗列新作发售日的Nintendo Direct至少在新闻价值上还要高一些。但索饭的心灵是脆弱的，他们都期待着出现《MHP》那样的大作立刻扭转掌机大战的局面，而游戏天国的新作显然还不具备此等实力。所以就算SCEJ再办一百场游戏天国，如果没有《MHP》、《DQ》、《FF》级别的新作，怨妇们就仍是怨妇。但是以PSV当前一万左右的周销量，要说服抠门的日厂们为之开发准高清一线巨作实在难如登天。多一些《MGS HD》之类高清“Remaster”游戏还现实一些，PSV若集合《DQ8 HD》、《MHP3 HD》和已确定的《FF10 HD》，杀伤力也不比原创大作低。

令人心寒的是，某些日厂已经抠门到做个HD Remaster也要拖个两三年的地步。《FF10 HD》目前处于“初期阶段”，以SE的德性，如果它拖到2014年发售，笔者也不会感到意外。从2004年微软喊出“HD Era”至今已有8年，日厂们仍在HD的门槛上止步不前，做起HD项目如割肉般痛苦，要么拖个三年五载，要么给标清级游戏披个高清的外套。而玩家也被厂商们滥竽充数的态度搞得意兴阑珊。日本的高清游戏至今一蹶不振，销量过百万的只有一款饱受恶评的《FF13》。日本的大部分高清游戏都在赔钱，如果为软件价格更低、用户更少的PSV开发同等大作，盈利的希望更加渺茫。

让第三方为PSV开发大作，必须确保“能够跨平台”的前提，让他们从其他平台上先收回大部分成本，再借PSV版小赚一笔。所幸的是不管是家用机、掌机还是智能手机，都存在可与PSV跨平台的便利条件。掌机方面有现成的PSP高清Remaster系列，家用机方面有PS2的雄厚历史遗产，PSV充裕的内存与性能也使其可方便移植PS3/X360游戏。而智能手机、平板电脑更可成为PSV在欧美着重发展的跨平台对象。

将家用机高清大作全面移植iOS已成为欧美第三方的共识，索尼在欧美可将PSV定位为一部“带按键的平板电脑”，游说第三方制作iOS游戏的同时专门制作一个为PSV的操作特性而优化的版本。PSV与iPhone/iPad的技术架构极为接近，游戏移植轻而易举，成本几可忽略，而玩家也可摆脱平板电脑操作上的苦恼。为满足核心玩家的需要，可为PSV版增加大量内容，按照PSV的标准游戏价格销售。随着PSV用户基数的增加，今后将PSV版作为主力版本，分拆成多个章节之后再移植给iOS。

PSV在硬件设计上是一部优秀的掌机，这是业界公认的事实。人们质疑的是当前的业界环境是否容得下这样一部准高清掌机。索尼要积极主动地在智能手机、平板电脑和3DS的夹缝中寻找自己的天国，而不能像PSP时代那样，指望第三方帮它寻找出路。





Darkbaby 真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

天国与地狱

随着网络时代的全面来临，传统的展会式商品发布模式已显得越来越不合时宜，不但劳命伤财且宣传效果日益低下（3DS发售前夕的日本五城市巡回展览会便是最佳例证）。一向被视为老土保守的任天堂倒是极善于顺应潮流，于去年末至今连续举办了三回名为“Nintendo Direct”（任天堂直面会）的网络资讯发布会，取得了浏览人数连番攀升的不俗成果，2月9日晚的最新一回浏览峰值更是顺利突破了10万人次，宣传认知度足以凌驾当年全盛时期动辄耗资数亿日元包租大型场馆举办的“Nintendo Space World”。值得一提的是，贵为任天堂社长的岩田聡大打亲民牌，亲自担任网络直播会的主持人，凭借其儒雅从容的风采在玩家中获得了极高人气。

索尼自然也不甘让任天堂专美于前，于3月9日晚通过YouTube PlayStation官方频道举办了名为“欢迎来到PSV游戏天国”的网络发布会，然而最终却落得东施效颦的恶劣反响，SCEJ高层河野弘不得不在个人微博上发表公开信向玩家致歉。玩家评判的准绳当然不可能是什么高层的脱口秀演技，而是真材实料的游戏资讯，索尼的首次网络秀实在是空洞无物，理所当然会引起强烈不满。

从任天堂三次网络发布会的综合表现不难看出，该社的战略步伐日益稳健，每次行动的核心都在于宣传近期即将推出的拳头产品，例如最新一期用了超过很长时间让制作人樱井政博亲身讲解《新・光之神话》的系统和操作方式，次日该游戏便从亚马逊游戏商品预约榜五十位以外直冲入前十之林。在新作的发布方面，任天堂做到了期期有新料，但却又不急于暴露火力的步步为营战术。该社至今仍然对6月以后的软件发行计划讳莫如深，有鉴于上半年几乎毫不间断地大作轮番轰炸态势，其未来战略布局更是吊足了消费者的胃口。任天堂上半年的游戏战略商品显然是曾经锁定首发的《新・光之神话》，延期超过一年的该游戏被期待为超级黑马游戏，花费了大量资源进行宣传造势，日媒的满分评价更佐证其潜在商品价值，不过目前预约状况只能算是中规中矩，只能期待未来能引发口耳相传效应。未来两个月将是任天堂另一个重要战略盟友Square Enix登场亮相的时间窗，《王国之心3D》和《勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D》这两款大作的销售状况决定SE社未来对于3DS的投入力度。

索尼选择举行网络发布会可谓是不得已而为之。PSV在日本本土市场的销售状况迹近冰点，比之东北大地震后3DS游戏空窗期的滞销更为严重，迫于外界的压力不得已而有所动作，然则手头的料实在是捉襟见肘，穷开心的结局反而彻底露了家底，难怪诸多充满憧憬期待的玩家们火冒三丈。除了一大堆PS3和PSP的HD冷饭以外，发布会披露的惟一有力新作便是定于2013年内方能推出的《PSO2》，索尼并没有可能在PSV销量如此凄惨的时期玩故意隐藏实力的所谓阳谋，其不作为的举动无疑进一步动摇了消费者和第三方对于该主机支持的信心，只能产生严重的负面影响。原本许多人对照PSP的销售起伏轨迹，对PSV的未来同样保持了乐观，然而时下的真实状况完全比索尼的预期更为惨淡，发布会的失败结局更是让人们看清了其底力的虚乏。

3DS和PSV的宿命对决再次证明了一点，游戏软件才是决定成败的关键！第一方厂商的强大开发实力是推动硬件普及的引擎，而有力第三方大作的及时捧场又是有效的助推剂，两者表里一体不可或缺。Capcom显然是看清了索尼第一方的不作为，才大胆投入了任天堂的怀抱中。

目前，3DS在日本本土始终保持着周间7万台左右的高水准状况，这是王道主机方能具备的销售轨迹，基本确立了市场主导地位，任天堂下一步的战略重心已经完全转移到了软件的推广销售。而从现状来看，寄望第三方厂商发表超大作来挽回PSV人气实属渺茫，第一方的实力亦过于薄弱，目前索尼惟一可以想到的策略似乎惟有大幅调整硬件售价，然则此举必然导致营收急剧恶化，这显然不是新官上任的平井一夫希望看到的结果……

游人望远镜



栏目主持 酷洛洛

3月11日是日本大地震一周年，所以本辑的栏目中，小编也选出几位相关制作人的应援绘画，死者已逝，生者坚强。

社长也玩女生RPG



日野晃博

游戏开发商Level-5社长



Level-5自社开发的游戏，由于全公司成员都可以前去领取，所以发售之后很快就能玩了。



对本作感兴趣的玩家记得留意我们本辑的攻略哦。



这个装扮很时髦。

3月12日

《新・光之神话》巧克力饼登场



樱井政博

著名游戏制作人，代表作有“《星之卡比》系列”、“《任天堂全明星大乱斗》系列”、正制作3DS《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》



买了个可以放入iPad的街机框体遥控杆。不过对应的游戏实在太少了，貌似还是《Asteroids》的专用框体。

3月1日

每一年我都会循例、去东京五美术大学的联合毕业制作展参观。这次还去了并设的文化厅的媒体艺术祭。

3月3日

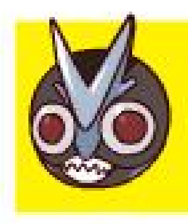


对自己运气毫无信心的本人，为了测试一下跑去开扭蛋，结果扭蛋里面……

3月4日

《新・光之神话》主题巧克力饼完成了！其中还收录游戏可读取的AR卡片。注意卡片袋没有切口，需要两边拉开来开封，因此小心不要太大力把卡片弄散哦。

3月11日



这……樱井政博扭的扭蛋机还是“开运木派”，真心“没运”（笑）。



小岛秀夫

Konami副社长，“《潜龙谍影》系列”监督

『MGS』25周年纪念的优衣库UT



现在大家看见的是“MGS”25周年纪念的优衣库UT的所有款式。预定于4月15日在全日本的优衣库实体店以及优衣库线上商店贩卖，部分款式还会以银座店铺的限定版形式发售。其实这计划都已经筹备了一年，现在终于可以发表了。

3月7日





在东京 SunshineCity的水族馆中饲养的耳廓狐。毛滑滑地，起来的时候也很可爱（笑）。

3月12日



《SPEC》（日剧）中，户田惠梨香小姐那精湛的演技真是太精彩了，不过和她当对手戏的加濑亮先生，其演技也非常好。总之真想他们两人在剧中重逢呀。

3月12日

正在对新的建模系统进行录入实验。

3月13日



期待国内的优衣库能尽早推出这系列的T恤呀；话说回来，编辑部的半夏以及胧月都是《SPEC》的大饭呢。



大河原邦男

日本专业动画机械设计奠基人。以《机动战士高达》广为人知。

为3·11一周年祈祷

前阵子又来到了香港的C3玩具博览了。同行的内子也十分喜欢香港，同时也感谢朋友周日带我们到处逛。C3会场的高达FANS虽然非常多，但其中也见到不少装甲骑兵的FANS，真是很有意义的1日（祈祷）。

3月11日





河森正治

Satelight社长，“《超时空要塞》系列”之父。日本著名机械设计师、动画监督。

送上一张应援画，希望可以给予大家朝气。

3月11日





今年的C3 HK中，两人都齐齐出席为日本复兴打气，同祈祷。



志仓千代丸

游戏公司5pb.（现为Mages.）社长，著名作曲人、作词人、游戏音乐制作人

前往JAXA取材

这里是位于日本种子岛的JAXA——日本宇宙航空研究开发机构。



拯救世界的不是英雄，是宅！



得到种子岛观光协会会长的全面支援宣言，而且获得JAXA的全面协助，真是感谢了。

2月17日



期待《Robotics；Nates》推出掌机版呀。

栏目主持：胧月

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

本次销量榜登顶的是《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》，由SEGA出品的该系列虽然无法跟任天堂本家的《马里奥》相比，销量却一直不低，不过想来国内购买的玩家应该不多。获得一致好评的《牧场物语 初始的大地》在第二周便顺利突破10万销量，悲情的前MMV可以瞑目了，希望接下来的《新·王样物语》也能取得好成绩。

软件销量（日本） 2012年2月27日～3月4日

1 马里奥与索尼克 伦敦奥运会

マリオ&ソニック AT ロンドンオリンピック

■SEGA■SPG■2012年3月1日■4800日元

NEW 本周销量 4万6357套 累计销量 4万6357套 3DS

继《北京奥运会》后该系列再一次应景发售，本作收录了57种比赛项目，两大系列中的知名角色大量登场，玩家能够用很简单的操作轻松体验到比赛的紧张和兴奋。不高不低的销量下，游戏依然有着不错的素质，运动迷们可以体验一下这样的轻松大杂烩。

2 牧场物语 初始的大地

牧场物语 はじまりの大地

■Marvelous AQL■SLG■2012年2月23日■5040日元

NEW 本周销量 2万3603套 累计销量 10万3412套 3DS

久违的"《牧场物语》系列"正统新作，整体风格保持了系列一贯的清新感。在添加各种有趣系统的前提下，玩家还可以自由布置小镇，颇为回归原点。各种细节上的进步得到玩家的一致认可，首周也取得了不错的销量，作为系列15周年的纪念作品其表现可谓不负众望。

3 伟大战斗 全面爆破

グレイトバトル フルブラスト

■NBGI■ACT■2012年3月1日■6280日元

NEW 本周销量 2万3531套 累计销量 2万3531套 PSP

日本三大国民级动漫特摄作品齐聚一堂，加上这个系列阔别玩家已久，人气自然不容小觑。游戏的素质也对得起这些FANS，场景关卡与人物设计都十分忠实原作，各种角色必杀特写也是观赏性十足，而限定版更罕见地附送另一款新游戏，获得此排名也在情理中。

4 交响旋律 最终幻想

シアトリズム ファイナルファンタジー

■Square Enix■MUG■2012年2月16日■6090日元

↓ 本周销量 2万1237套 累计销量 9万9041套 3DS

5 怪物猎人3 G

モンスターハンター3（トライ）G

■Capcom■ACT■2011年12月10日■5800日元

↓ 本周销量 1万7035套 累计销量 122万9979套 3DS

6 马里奥赛车7

マリオカート7

■Nintendo■RAC■2011年12月1日■4800日元

↓ 本周销量 1万5520套 累计销量 156万237套 3DS

7 超级马里奥3D大陆

スーパーマリオ3Dランド

■Nintendo■ACT■2011年11月3日■4800日元

↓ 本周销量 14976套 累计销量 142万3130套 3DS

8 英杰传说 勇气双雄

テイルズ オブ ザ ヒーローズ ツインブレイヴ

■NBGI■ACT■2012年2月23日■6280日元

NEW 本周销量 1万3965套 累计销量 9万2726套 PSP

9 哆啦A梦 野比太与奇迹之岛 动物冒险

ドラえもん のび太と奇迹の岛 ～アニマルアドベンチャー～

■Furyu■AVG■2012年3月1日■5229日元

NEW 本周销量 1万2620套 累计销量 1万2620套 3DS

10 新·深爱

NEWラブプラス

■Konami■AVG■2012年2月14日■6980日元

NEW 本周销量 9343套 累计销量 12万8698套 3DS

硬件销量（日本） 2012年2月27日～3月4日

机种	周间销量	2012年销量
3DS	7万1797台	108万4046台
PSV	1万212台	18万4591台
NDSi	623台	1万1491台
PSP	1万6375台	26万5334台

3DS累计销量：521万9785台

PSV累计销量：58万7385台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3284万6993台

PSP+PSP go累计销量：1850万2442台



本次得分最高且惟一进入“热血推荐”行列的，是PSV平台的《雷曼 起源》。尽管本作只是移植作，但超高的素质值得喜欢动作游戏的玩家尝试。3DS平台的《初音未来 未来计划》和《女生RPG》均很迎合女性玩家，尤其后者的换装系统和好感度培养极为杀时间，不过名义上的“RPG”实际却像一款模拟经营游戏，谨防买错。

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

雷曼 起源



育碧公司成立25周年的纪念作品，拥有细腻的2D画面和舒适的手感。PSV版特别加入触摸操作，可操作角色为雷曼和他的朋友，流程不长但收集要素丰富。

纸鸢 和家用机版毫无二致的画面和手感，加上系列本身的影响力，难怪会成为PSV在欧美保驾护航的首发作品。游戏的整体流程稍显短暂，好在有大量的收集要素能提起玩家重复游戏的动力。“通过触摸屏来改变画面大小”和“直接点击气泡获得奖励”是PSV版独有的卖点，但比起家用机版，取消了多人合作的设定后使得部分关卡的难度陡升，同样的原因，家用机版中通过合作就可以轻松取得的奖杯到了PSV上也因为需要单打独斗而变得更加难以获得。总的来说，是一款让人越玩越入迷的慢热型作品。 **9**

总分 26

画面	★★★★★
操作	★★★★★
流程	★★★☆☆

马修 本作的画面堪称目前掌机2D游戏的最佳表现，流畅的操作配上夸张诙谐的演出，玩游戏时有种亲自演绎动画的感觉。不过比起家用机版少了联机模式略显不足。 **9**

LIKY 有着不输于家用机版的精细画面，整体风格很赞，关卡设计可圈可点，经常蹦出让人意外的小惊喜，游戏的收集要素非常丰富，保证了一定的耐玩度。 **8**



■Rayman Origins■卡片■Ubisoft■ACT■2012年2月15日■1人■无对应周边

机车风暴RC



本作是由Evolution工作室制作、SCE发行的竞速游戏，本次玩家是控制遥控的模型小车来竞赛，游戏收录了4个场地16条赛道，可操控8种不同类型的赛车。

LIKY 由热血刺激的真实机车变成了这些只有嗡嗡马达声的遥控小车，游戏体验的落差绝对不能忽视，而且为了迎合游戏的迷你风格，厂商显然在音乐上也做了改变，由一贯的重金属摇滚变成电子节奏乐曲，整体氛围已完全找不到系列正统作品的那种狂野，所以把本作当做一个外传作品来玩就好了。由于只有第三人称的俯视视点，方向的变换会给操作带来一些困扰，不过只要习惯了也不会有太大问题，游戏的画面还算精美，而操控的手感也非常细腻，虽然缺少了正统系列的火爆和激烈，但依然充满挑战性，随时随地都可以拿出来玩几盘。 **7**

总分 22



画面	★★★★☆
耐玩	★★★★☆
音乐	★★★★☆

酷洛洛 虽然挂着《机车风暴》的名头，但更像是iOS的休闲小品游戏，不过内容还算丰富，而且是免费的，很值了。但为什么非要把字体搞那么小呢，看得眼睛痛。 **8**

马修 画面的效果比预想中好得多，抓地、惯性等要素也都做得不错。但过小的车辆，以及固定的斜俯视角和完全模拟遥控车的操作，还是难有系列一贯的大作风范。 **7**

■MotorStorm RC■下载版■SCEA■RAC■2012年3月6日■1～4人■无对应周边

初音未来与未来之星 未来计划





初音未来携众V家成员，化身为可爱的粘土人登陆3DS立体卖萌。收录20首以上V家歌曲，众多经典合唱独唱等你来挑战。

半夏　游戏收录的歌曲不多，但都是全曲收录，因此整体游戏时间比较合理。每首歌曲分为轻松、普通、究极三个模式，各个模式中会随着玩家按键的精准度而改变难度，从新手到高手都能轻松入门从而体会到节奏游戏的乐趣。粘土人形态的角色们动作表情都相当到位，十分惹人怜爱。游戏中的PV都经过3D化重制，值得一看。作为一款初音粉丝向作品值得尝试，可惜作为节奏游戏，按键提示不是很容易看，且节奏感略差，搜集要素与隐藏要素过少，令可玩性降低。 **8**

总分 **22**

可爱度	★★★★★
耐玩度	★★★☆☆
节奏感	★★★☆☆

阿鲁　游戏似乎把精力都放在卖萌上了，歌曲数量略少，玩法单一，每首歌动辄四、五分钟的长度着实令人抓狂，一个失误就有让人摔机的冲动。 **7**

胧月　角色建模非常可爱，相比“《Diva》系列”更侧重以角色本身为卖点。歌的质量虽然很不错，但刻意避开PSP版的做法也导致大量神曲未被收录，实在是一大遗憾。 **7**

■初音ミク and Future Stars Project mirai■卡片■SEGA■MUG■2012年3月8日■1人■对应邂逅通信

女生RPG 灰姑娘生活





游戏以夜店女郎为主题，玩家将化身为新人夜店女郎，体验通过陪客人交谈，解决他们心中的烦恼，让对方感到幸福。

阿鲁　由于玩家的身分是夜店女郎，在游戏中，装扮和陪客就成为了最重要的部分。可用于装扮的物品区分得很细，档次更是从低档T恤到名牌货应有尽有，甚至还有符合男性口味的Cosplay服装，可能对于男性玩家来说这些东西还没有足够的吸引力，但漂亮的衣服和高级化妆品对女性玩家的吸引力那就是另一个层面的东西了。陪客部分主要以对话的方式进行，大部分客人只要选择称赞、鼓励类型的话就能增加对方的满足度，而且即便选择了令对方生气的选项依旧可以继续对话且满足度不减少，给人一种单调且不真实的感觉。 **7**

总分 **23**

收集要素	★★★★☆
可爱度	★★★★☆
创意	★★★☆☆

白菜　游戏中用于装扮的物品数量很多，可以将女主角打造成各种动漫作品中一些角色的感觉，虽然是“女生RPG”，但是男性玩家也可以乐在其中。 **8**

半夏　换装的设计十分有趣，道具种类十分丰富，能够打造有自己个性的角色。其他游戏名人的客串使接待客人过程中充满乐趣。但模式较少，对话部分较为单调。 **8**

■ガ-ルズRPG シンデレライフ■卡片■Level-5■RPG■2012年3月8日■1人■对应邂逅通信

伟大战斗 全面爆破



“《伟大战斗》系列”新作以20周年纪念新作登场。高达、奥特曼、假面骑士，日本三大国民级动漫&特摄作品再聚一堂，为维护宇宙和平携手抵抗邪恶势力。

酷洛洛　虽然说是FANS向的游戏，但整体素质却是可圈可点。头大腿短的Q版角色们，动作招式都有模有样。可操作角色只有6人，但胜在大量的援护角色加入，而且每次呼出援护角色都会有如同操作角色的必杀特写，存在感较高。另外游戏中所有的特写和剧情都能用START跳过，这些各种各样的细节都能体验出制作方的用心程度。类似包剪锤的作品相克系统保证了不同系列角色的出场率，游戏流程中不会出现同系列角色一边倒的情况，不过这种相克关系过于明显，导致玩家大部分时间都要根据敌人来频繁切换角色，多少有点打乱游戏的节奏。



总分 **22**

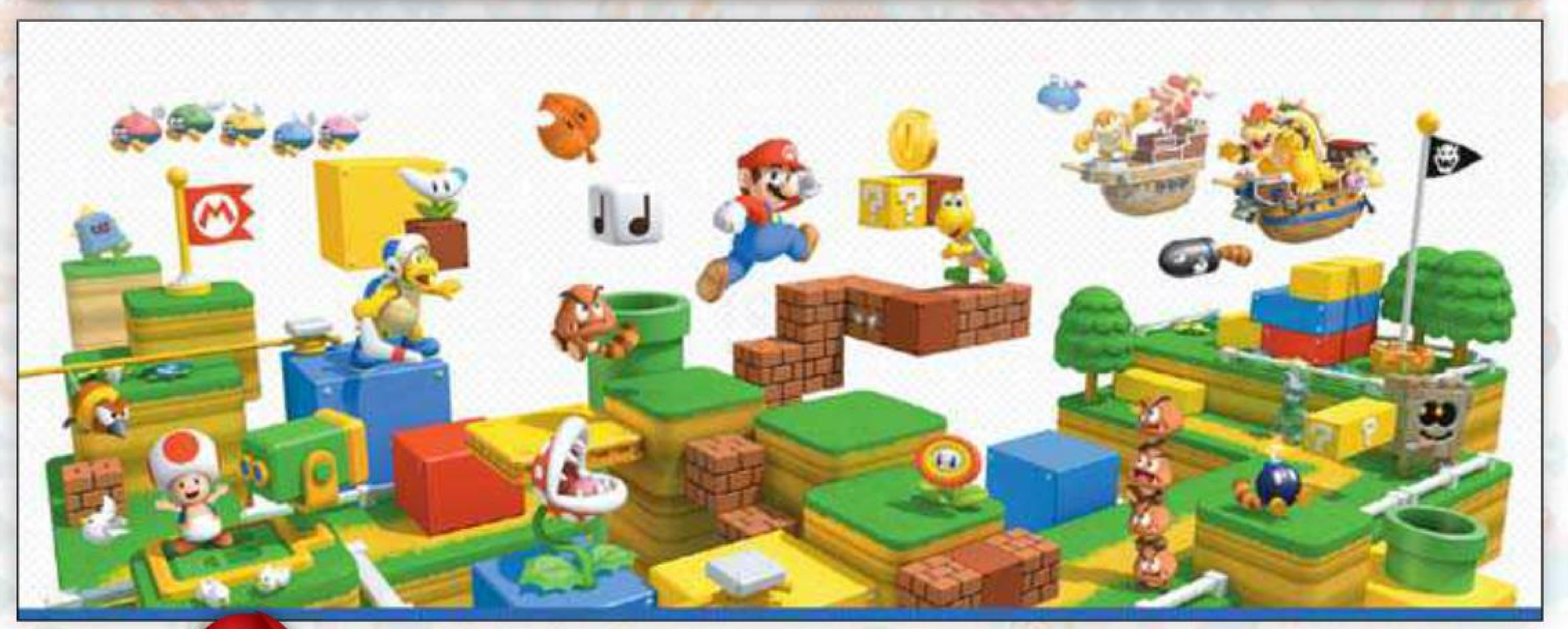
画面	★★★★☆
动作	★★★★☆
系统	★★★☆☆

乌冬　画面非常精美，每名角色都有动作演出，看到各种经典招式得到还原让人大为感动。不过可惜的是游戏流程太短，正常游戏大约3小时就可通关，总有意犹未尽的感觉。 **7**

白菜　游戏本身的素质比较优秀，角色的动作到位，对原作的还原程度也很高。行动时表现得非常流畅，关卡设置也很有乐趣。但美中不足的是：流程实在是太短了！ **7**

■グレイトバトル フルブラスト■UMD■NBGI■ACT■2012年3月2日■1人■无对应周边

黄金眼 REVIEW
GOLDEN EYE IN-DEPTH



黄金眼评分 27 黄金珍藏 文 铭风

超级马里奥3D大陆
スーパーマリオ3Dランド

3DS ◆Nintendo◆ACT◆2011年11月3日◆日版
◆1人◆4800日元◆对应邂逅通信
游戏时间：50小时以上

作为任天堂的看家作品，《马里奥》每一次的正统续作都在创意上做足了脑筋。《超级马里奥64》的全3D世界，《超级马里奥 银河》的星球重力系统以及《超级马里奥64 DS》的触摸变身，无一不是在良好地运用了硬件新机能的基础上，为大家带来耳目一新的游戏体验，而随着任天堂最新掌机3DS推出的《超级马里奥3D大陆》也是这样一款创新作品。

裸眼3D，给你立体视觉感受

从名称和任天堂的宣传重点看，3DS除了继承了NDS的诸多个性机能外，最大的亮点就是体验立体画面的裸眼3D功能。然而首发的几款作品在这方面的表现只能算差强人意，不是3D效果模糊就是立体效果不明显。这让人不得不又怀疑，莫非裸眼3D又只是一个宣传上的噱头？本作发售后，这个疑虑立刻消失了。

《超级马里奥3D大陆》本身的3D效果非常不错，细致的角色和充满质感的场景都将关卡的氛围营造得十分棒，而花草和水面等细微的修饰也让关卡不显得平淡。在裸眼3D的效果下，世界变得更为真实立体，仿佛那红帽子大叔和敌人都站在你的眼前。相比之前部分不适合裸眼3D却硬要展现3D立体效果的游戏，《超级马里奥3D大陆》可说是为裸眼3D量身定做。游戏中那些有规有矩的多边形也在3D的作用下呈现得十分立体，加上鲜艳的配色，让游戏过程十分欢快。

不过裸眼3D也有其缺点，正如每个新技术出来时都有其不成熟的地方。对于大多数人来说，虽然裸眼3D给人很酷很棒的非凡感觉，但对于眼睛的负荷也是很大的，经常在10分钟左右的游戏时间后，就会感到疲劳。好在游戏中也有贴心提示，在玩了将近半小时时，游戏会弹出提示，让玩家休息。为了自己的健康着想，适度游戏也是非常必要的。

化大为小，真正的掌上迷你大陆



从《超级马里奥64》开始的每个正统作品中，玩家都要控制马里奥大叔在一个又一个的大世界内冒险，完成关卡内限定的条件从而获得星星。那些充满特色和隐藏机关的大关卡都给

人留下了深刻的印象，而自由和充满探索性也成为了《马里奥》关卡的最大特色。

和之前作品有所区别的是，《超级马里奥3D大陆》虽然名为“大陆”，却并没有真正提供出一个可以自由冒险的大陆。不知道是机能所限，还是专注于匹配裸眼3D效果，游戏内的关卡虽然并不能说小，但是攻关流程却是线性的，自由度被大大削弱。每个关卡只相当于系列常规大场景关卡中的一条能够获得星星的挑战路线。

不过作为一款掌机上的作品，这个变动也能够让玩家在掌机上轻松体验每一关的乐趣。虽然或许会引起老玩家的诸多挑剔，但不需要在一关上耗费太多时间，也符合掌机“拿得起放得下”的特性。

从简到难，轻度玩家也能成为老手



作为平台类动作游戏，《马里奥》一向以独特的手感和核心向的难度而著称。从《超级马里奥64》开始，不少星星的取得就对玩家的操作有很高要求。在《超级马里奥3D大陆》中，由于流程展开方式变成了关卡制，所以任天堂也将游戏的难度梯度从浅到深进行了设定。上手的关卡十分简单，同时配有详细的教学。就算是一窍不通的新玩家，也能够依照教学层层递进。而通关前表关卡的所有8个大关，难度几乎都不大，让你能够在实际游戏中熟悉整个游戏的玩法和各种复杂操作。

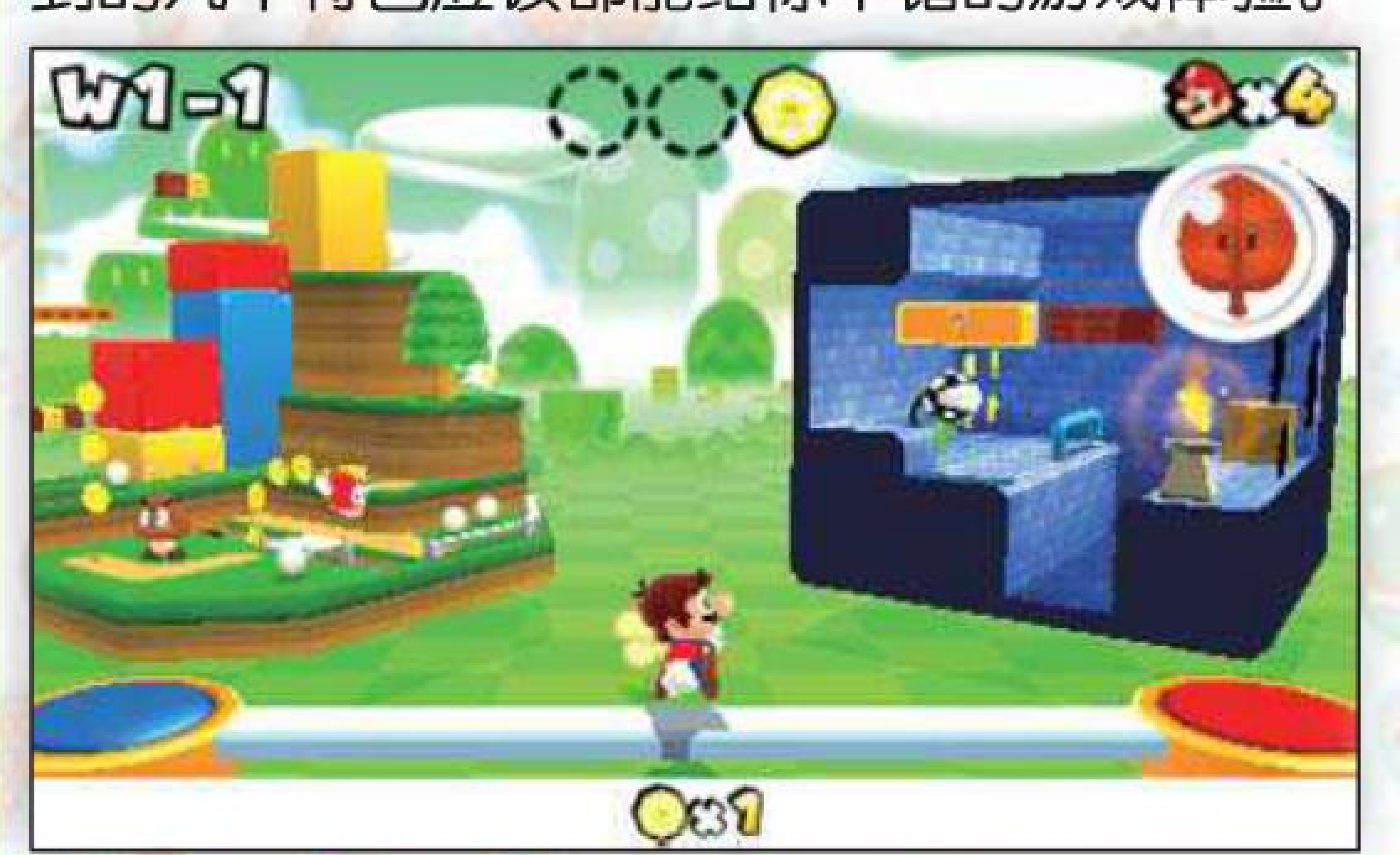
但如果一直这样，似乎就只是休闲游戏而并不是一款动作游戏了，通关后出现的8个里关卡才可以说是游戏真正的开始。里关卡大部分关卡都和表关卡一样，但是难度大幅提升。首先是敌人数量大大增多，原本只有零星敌人的通路在里关卡同样的关卡内会挤上大量的敌人。然后是机关变复杂，表关卡中同样旋转关卡在里关卡中旋转速度提升了至少两倍以上。最后是各种附加条件，比如限定时间过关和会阻挠马里奥的巨大的追赶型敌人。在这些变更下，想要熟练过关便成为了十分有挑战性的课题。

除此之外每个关卡中还隐藏着三枚星星金币。在表关卡中，大多数金币都隐藏在关卡各处，需要耐心发掘。而到了里关卡内，大多数星星金币需要玩家在过关的苛刻条件下完成一些极限操作来获得，十分惊险和刺激，对操作熟练度也是一个很大的挑战。而只有收集了足够的金币，才能够开启最后几个难度很高的挑战关卡。从简易的练手关，到极限挑战的星星金币，本作的难度由浅入深，让每种类型的玩家都不会感到无聊。

谈谈游戏的缺点



虽然游戏的制作态度和可玩性上都不错，但是就个人而言还是有一个缺点，那就是场景重复度太高。虽然游戏提供了表里两个关卡，但是除了敌人分布和机关的难度外，关卡结构几乎是一样的。后期的挑战关卡几乎就是在这些关卡的基础上增加了时限等附加条件，这让你会感觉整个游戏过程就是反复在几个关卡中循环。相比之前的大关卡，少了趣味NPC，少了关卡探索，玩家很容易在攻关时感到审美疲劳。当然了，在2011年的一线3DS游戏行列，本作的素质依然是顶尖级别，上文提到的几个特色应该都能给你不错的游戏体验。





索尼PSV掌机情报专栏

栏目主持：胧月

3月9日本是千万索尼FANS和PSV玩家翘首期盼的一天，声势浩大的“欢迎来到PSV游戏天国”（以下简称“天国”）视频发布会便在这天召开，希望在这一天看到更多佳作公布的小编们也按时坐在电脑前。其实事前的众多传闻已经闹得沸沸扬扬，有人甚至把发布会的流程都YY了出来，什么《初音》新作、《如龙》新作、《机战》新作乃至最后的神秘嘉宾辻本良三等等，着实鼓舞士气。有心的玩家大概还记得去年圣诞节时SEGA在Niconico上放出的初音谜之MV，看建模看清晰度都是《女歌手计划》的次世代版无疑了，但是……

这便是期待越大失望越大，客观上讲这次的“天国”还是公布了点振奋人心的东西，巧妇难为无米之炊，下面公布的这些内容如果无法令你满意，那也没必要过多地苛责SCE。路一步一步走，转机也许就在下一个交叉点。

欢迎来到PSV游戏天国 活动介绍

制作人阵容



这次在视频中露面的制作人有酒井智史、寺田贵信、小岛秀夫、桥野桂、稻船敬二、中野贤&近藤季洋、广野启&八木正纪，而且与大家想象的不太一样，这些制作人并非聚集一堂依次登台，来个盛大的发布会，而是各自拍好视频，直接在本次活动的官方网站上公布。抛开对制作人们无差别的尊敬不谈，仅从PSV的战略角度上说，大家也知道一个辻本良三登台的意义可以说比以上全部加起来都大，遗憾的是众里寻他，他还专情地跟3DS卿卿我我着。

公布的游戏情报

梦幻之星Online2



与前面的制作人一一对应地，本次最具价值的消息当属酒井智史带来的《梦幻之星Online2》（以下简称“PSO2”）将于2013年登陆PSV。去年小编就在TGS的SEGA展区试玩了这款PC平台的网络游戏，动作华丽，12人副本的集团作战也非常爽快，且系统对比《梦幻之星Online》初代以及“《梦幻之星 携带版》系列”都有很大变化。相比“《携带版》系列”的褒贬不一，这次的《PSO2》赢得了一致好评，且制作人承诺将在PSV上实现逼近于PC版的高素质画面。同学们注意，这是本次“天国”上公布的惟一一款新作！

《机战》新作

寺田贵信的露面给“萝卜控”不少希望，有人甚至连《F&F完结篇》的高清复刻都YY出来了。实际上寺田只是捧着PSV走了个过场，并宣布《机战》新作将登陆该平台，具体的标题和发售日均没有公开。

稻船敬二新作

牢骚帝稻船敬二有着辉煌的过去，尽管单飞的制作人鲜有混得好的，不过玩家们还是对稻船寄予了很高期待。继在3DS上公布了新作《海王》后，稻船又宣布将在PSV上左右开弓，全力开发新作。我们不知道稻船的新作能否给他描述的“本国已死，西天当立”的日本游戏界竖立起标杆，有好游戏玩就行。

潜龙谍影 HD版

早已公布的《潜龙谍影 HD版》已于去年11年发售了PS3和X360两个版本，这次的PSV版可以说是二次冷饭。本作包含了《潜龙谍影2》和《3》，玩家可以领略到次世代级的两款PS2经典。“天国”中并没有对此多加宣传，只是确定了本作的发售日将定于今年的6月28日。



Persona4 黄金版

桥野桂在Atlus混得风生水起，且将《Persona》乃至《女神转生》都通过另一种方法为更多玩家所接受。《Persona4 黄金版》是“《P》系列”最新作的加强重制版，在画面、角色、剧情和系统上均有不同程度的添加或改良。本作定于今年的6月14日发售，目黑大明神的曲目值得期待。





机动战士高达SEED 激战宿命

以《SEED》为主题改编的“《高达 战争》系列”新作，也不算什么新消息了。和《潜龙谍影 HD版》一样，本次“天国”只是确定了其发售日为6月7日。保持着每年更新的步伐，期待《激战宿命》的素质能够超越前辈，成为真正的次世代高达动作游戏。



英雄传说 零之轨迹 进化版

Falcom成名于PC，发达于PSP，“《轨迹》系列”的几个PSP版创下了远高于PC版的销量。F社也就此打定了跟着索尼混的主意，对PSP和PSV都予以力挺。《进化版》有以下6处进化：1.主线故事角色全语音；2.所有的BGM重新编曲；3.开场和过场动画均重新剪辑；4.追加新支援任务；5.美化角色和魔兽在游戏中的视觉效果；6.追加了利用PSV独特机能的迷你游戏。



日版机&日服的福利 PSV春季感谢活动

话说当胧月兴致勃勃地打开PSV官网，看到本条消息的参与对象清清楚楚地写着“PSV主机持有者”时，乐得当时就三下五除二地登录PSN取得活动券，并打开邮箱投递了参与邮件，左等右等就是不见SCE回复。话说白菜比我参加得晚，怎么这货就连值都充好了？不解不解。

看到现在一头雾水的玩家容我解释，从3月9日起，SCE就针对日服的PSV玩家发放福利，只要参与SCE的一项民意调查活动，便可获得1000日元的PSN储值奖励。活动刚一公布，就有大量的港版机和美版机用户涌入日服，令SCE措手不及，遂对活动内容进行了一番修改，强制必须只有被检测出是日版机的用户才会收到官方回函，这样一来，港美两版主机的用户自然感觉受到愚弄。虽然看调查内容的确只针对了日本国内用户，但如果SCE在活动初始就声明好，就不会引起民怨。细节决定成败，不仅仅针对此次活动地讲：SCE必须反思加油啊。

好了，下面就来讲解日版机用户怎么拿这1000日元。首先确定你的PSN账户是在日服，然后打开PSV登录PSN，在“◆特集・キャンペ–ン◆”的项目下找到“PS Vita 春の感谢キャンペ–ン”，点进去后下载参加券，接着就可以静等当时注册PSN账号的邮箱中的反馈邮件。邮件的形式大致如下：

收到以后点击网址，选择中央的“アンケ–トペ–ジへ”，然后会提示玩家登录PSN账号，接着回答问题即可。问题分为必填和选填两类，其中必填部分均为选择题，且内容简单。回答完毕后网页上会弹出一个12位由字母和数字组成的充值码，玩家要在限定的时间前登录PSN完成充值。

▲成功参与后就会收到索尼的此份回函。



▲最后显示出的充值码画面。

进入立体的世界！

三次元空间

3DSpace

任天堂3DS掌机情报专栏

栏目主持：苍穹

3D短波

转眼3DS已发售一周年，任天堂的新世代掌机在短短52周的时间内于日本国内突破500万销量，而美国方面也已宣布销量达到450万，了解其中过程的玩家都明白获得这一成绩着实不易。借着3DS一岁生日这个契机，“三次元空间”栏目也进行了改版，今后将为读者们带来更丰富和多样的资讯内容。

EVENT

2月24日：任天堂官方举办的“任天堂3DS 3D摄影比赛”公布了获奖结果，第一期比赛的主题是“变成3D的话会很有趣”，要求玩家们发挥自己的想象力，利用3DS的外置摄像头拍出有趣的照片，活动期间官网共收到超过6万幅投稿。经过评委的严格评判，共有10幅作品获得优胜，奖品是马里奥主题的纸质收纳盒以及任意一款3DS游戏软件；另有130幅作品获得入围奖，奖品是马里奥手办，玩家可以将3DS的主机放置在其手上。第二期摄影比赛目前也已经展开，投稿有效期是2月15日～3月13日，主题为“发现本地的稀罕物”，获奖结果将于3月23日公布。



▲获得入围奖的作品。

DEMO

2月29日：任天堂e商店日服放出了《勇气原点 飞翔妖精》的体验版Vol.1“水晶的巫女篇”，与去年TGS期间推出的Demo一样，此体验版同样需要利用官网提供的特制AR卡片才可以进行。在一段精美的CG过后，玩家控制角色与NPC对话时，系统便会进入AR卡辨识阶段，成功识别到AR卡图案后女主角“阿妮艾丝”的身形就会跃然纸上了。在她简短的自述过程中，玩家可以转动3DS主机进行随意地观察和拍摄，遗憾的是本体验版同样并没有实质性的游戏内容，本作的系统仍然是个谜。

GAME

2月29日：任天堂e商店日服更新了软件列表，本次追加的软件有3DS下载游戏《轻松大富豪3D》以及FC模拟游戏《银河战士》。《轻松大富豪3D》是Arc System Works制作的“《轻松》系列”作品，与之前在e商店发售的运动题材游戏不同，本作是一款卡片类游戏，售价也相对较低，仅为300日元，除了丰富的玩法外，游戏中还设置了数十种实绩供玩家挑战。于1986年在FC平台发售的《银河战士》是系列的原点，也是老玩家们都非常熟悉的作品，任天堂e商店美服随后在3月1日也追加了这款模拟游戏。

GAME

3月2日：于2月8日登陆任天堂e商店日服的《电波人RPG》放出了修正版，这款售价为800日元的RPG在发售后受到了玩家的一致好评，不过游戏中存在着一些BUG，比如在“暗の遗迹”门前进行中断存档，重开后本应闭锁的大门就会开启，进入后会导致部分特殊道具无法获得；拥有特定技能的电波人装备着“アンテナダウン–1”、“アンテナダウン–2”进入迷宫时会发生黑屏或白屏的死机情况等。本次修正版修复了目前发现的所有BUG，已购买了该游戏的玩家在登录任天堂e商店后，可以进入“设定・その他”一项依次选择“更新ソフトの确认”、“购入済みソフト”免费下载修正版，原版的记录不会受到影响。

EVENT

3月2日：著名游戏网站IGN对《生化危机 启示录》的制作人川田将央进行了简单的采访。在不到1年的时间里，Capcom就在3DS上先后发布了两款《生化》作品，足见其对于此平台的重视和支持。当被问及是否会在未来继续为3DS平台的玩家制作《生化》时，川田将央说：“玩家们对于《启示录》的肯定的确给了我继续在3DS上制作《生化》的动力，实际上我已经有了一些初步设想，不过目前手头还有许多其他的计划需要先处理。必须承认当听到玩家说他们有多喜爱《启示录》时，我巴不得立刻抛开这些计划，埋头去为粉丝们再做一款新的《生化》（笑）。”《启示录》在口碑和销量上获得了双丰收，目前全球累计销量突破50万，对此川田将央表示：“游戏开发是一个繁冗、费力的过程，惟一支持我们继续下去的是一种信念，坚信着在完成这款作品时，有许多的玩家会喜欢上这款游戏。如果游戏的销量出色，我们更有足够的理由去继续制作相关的作品。”

EVENT



3月3日：时值“《王国之心》系列”发售10周年，SE也在东京举办了纪念活动。自2002年首作《王国之心》发售以来，系列的累计销量已突破1700万套。作为到场嘉宾的桥本真司先生向粉丝们宣布了“10周年纪念套装”，这个售价为1万5000日元的套装包括《王国之心3D 梦中坠落》、《王国之心 358/2天》、《王国之心 代码重制版》这三款游戏，以及以历代封面为主题的12张明信片和3DS主机保护壳。并且活动中还首次披露了《王国之心3D 梦中坠落》的开场动画，广场边建筑的顶棚上也出现了巨大的《王国之心》标志，赢得了到场观众的阵阵欢呼。



▲举起键刃后，游戏中的人气角色就会浮现在广场墙壁上。

GAME

3月7日：任天堂e商店日服更新了软件列表，追加了GB模拟游戏《加油五右卫门 黑船党之谜》，该作是1997年发售的一款A・RPG，玩家控制的是义贼——五右卫门，他会在同伴惠比寿丸和机器人佐助的帮助下，与骷髅男爵所率领的谜之盗贼团“黑船党”展开激战。次日e商店美服同样做出更新，追加了3DS下载游戏《趣味迷你高尔夫 触摸！》，这款售价为4.99美元的高尔夫游戏由Shin'en开发，玩家可以操作自己的Mii形象，利用按键或触控操作在游戏中进行比赛。



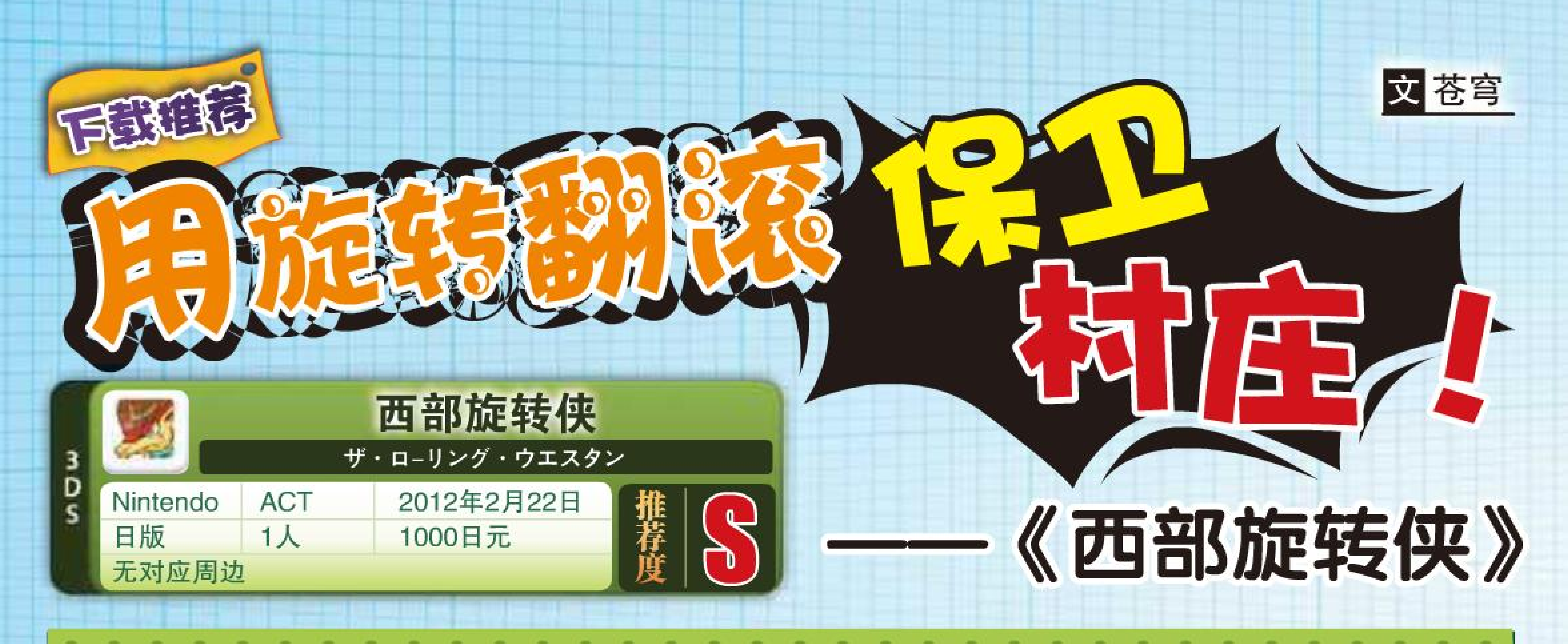
EVENT



3月8日：《初音未来 未来计划》发售的当天，SEGA也在秋叶原举办了纪念活动，除了设置有大量的试玩台外，到场观众能获得印有可爱初音粘土形象的“参加认定书”、特制日历以及两张主题明信片作为礼品，其中的认定书还可以作为AR卡片使用。而购入游戏相关产品的前10000名玩家则能获赠特制的初音手袋。



▲手袋上的超萌初音粘土会陪伴玩家左右。



操作指南

操作	效果
L	进入设施/调查/急停/视角转到正面
滑杆	控制角色或光标移动
十字键→	打开道具菜单
十字键↑	发动激转效果
Start	打开系统菜单/跳过已观看过的动画或对话
点击触摸屏	确定

本作在大多数时候只用到L键、左滑杆、十字键和触控笔，因此保持左手持机、右手拿笔的良好姿势可以减少长时间游戏后手部的疲劳感。外号为“红色闪光”的主角“基洛（ジロ−）”是一只穿山甲，他的移动或攻击都要利用触控笔在下屏幕完成，下面逐一介绍。

翻滚移动：当处在大地图界面时，用触控笔触及下屏幕，基洛就会团成一个球，此时向下划动触控笔，主角便会开始旋转，当触控笔离开下屏幕后他就会向前翻滚出去。主角在滚动时利用滑杆可以控制转向，点住触控屏一会儿可以令滚动停止，而按下L键也能用手爪进行急停。滚动过程中速度会逐渐减慢，有两种操作可以起到加速作用，一是用触控笔向上滑动，能够形成短暂的“快速冲刺”；二是重复触控笔向下划动的操作，在划下后稍作停留，待屏幕上出现的蓝圈缩小到主角身上后再松开，如此“蓄力冲刺”能把速度加到最大。

翻滚攻击：在采掘坑或战斗界面时，主角的翻滚会带有攻击判定，操作也更加自由，只需向任意方向划动触控笔，基洛便会开始旋转，触控笔离开下屏幕后主角就会向笔划动的反方向翻滚出去。在触控笔划动后点住不动，主角身边会出现一条红色的蓄力槽，待其蓄满、出现“FULL CHARGE”字样后提起触控笔，基洛就能使出“蓄力攻击”，蓄力攻击的威力比普通翻滚攻击要大，而且成功命中后还能波及到目标周边的敌人、将它们震翻。翻滚攻击锁定的目标头上会有一个红色箭头，玩家在蓄力时可以缓缓移动触控笔来改变朝向和锁定的目标。

翻滚取消：主角在团成球后能够抵御住来自正面和背面的攻击，但侧面是软肋所在。战斗界面中的翻滚距离较短，过程中无法用L键实现急停，想要取消翻滚动作只需向反方向划动触控笔即可。在利用滑杆控制主角移动时点击触摸屏还会出现前滚翻动作，可以用来躲避攻击。

手爪追击：在翻滚攻击命中敌人的瞬间点击下屏幕，主角会跳起来使用手爪展开后续攻击，连续点击触摸屏能保持滞空继续追击，攻击次数与装备的等级有关。第一下的判定最为严格，需要根据敌我间的距离把握好时机。当主角跃在空中时还可以通过滑杆来选择下一次爪击的目标。

旋转追击：在进入第2关、获得装备“スパイク”后才能开启，在翻滚攻击命中敌人的瞬间点住下屏幕，主角会保持原地旋转对敌人展开追击，虽然攻击次数不少，但实际上的威力并不强。旋转追击是用来提升连击数的有效招式，在采掘坑内连续攻击采掘岩时使用旋转追击也能提升道具的掉落几率，。

激转效果：在完成第3关的首日、获得装备“バックル”后才能开启，主角的体力槽下方会出现一条蓝色的能量槽，蓄满后在战斗中按十字键↑即可发动。效果为一定时间内不受伤，旋转追击的威力和攻击次数都会大幅提升。



设施功能

基洛的身分是保镖，目的是保护村庄中的家畜“マンジュ-”（比较像猪和包子的合体）不被岩石怪吃掉。击倒每天袭来的固定数量敌人后才能过关，而一旦マンジュ-数降为0，游戏便告结束。玩家在大地图中可以发现同样长得像包子的“マンジュ-草”，把它们收集起来交给村长，村中的家畜数量就会有所增加。每天结束时系统会进行清算，玩家获得的报酬根据村中剩余家畜数和击倒敌人数量等而定。在首次进入关卡时初始的资金是固定的，成功保卫村庄三天后就能顺利过关，评分仅依据过关时间和完成支线任务数进行评判，每关最多5颗星。完成一关后就会自动出现下一关，但想要进入必须先达到其星级条件要求，因此攻关时要注意提升评价。过关后剩余的资金会交给搭档利斯（リッス）保管，下次再进行本关就可以自由设定初始资金了，故想要挑战满星评价不妨等资金充裕、装备犀利后再来。下面先逐一介绍各种设施的功能。

村庄：敌人攻击的目标，玩家在进入后可以交付“マンジュ-草”、买卖道具、睡午觉或是利用矿石来制作防御门。对于毫不设防的村庄而言，防御门的作用是极其重要的，其在抵御敌人的同时也可以消耗它们的体力，不过在受到攻击时会慢慢破损、部分怪物甚至有直接突破防御门的能力，因此只能在同屏敌人极多时作为缓兵之计，不能过于依赖。在二次进行关卡时会追加“昼寝をする”选项，进行午睡的话能跳过准备和前兆阶段直接迎来敌人的袭击阶段。

采掘坑：大地图上的采掘坑每天的具体位置是会变化的，因此不能死记点位。进入采掘坑后攻击巨大的采掘岩，其就有机会掉出宝石或矿石，前者在卖出后可以即刻获得资金，后者则是制作防御门的重要素材。采掘岩掉落道具的几率与受到攻击的次数有关，因此用威力低、次数多的旋转追击较为有效。采掘坑每天只能进入一次，还没开采过的采掘坑会有一束射向天际的亮光，可以凭此加以区分。

哨塔/炮塔：塔类建筑分为两种，其中的NPC相貌是不同的，地图上的部分塔最初只有根基，必须手动将其修建起来。哨塔（ウオッチタワ-）只有“开视野”的功能，并不具备攻击能力；而炮塔（ガンタワ-）可以花钱配置武器，用于攻击范围内的敌人。武器有霰弹枪、机关枪和大炮之分，火力与范围各不相同（朝向是固定的），需要根据地形选择。而塔的质地越好，耐久力就越高，但造价也越昂贵。

古代遗迹：门旁边有一个类似弹射装置的闭锁大门处就是古代遗迹，想要进入需要在装置上不断利用蓝色光圈缩到最小的蓄力冲刺来转动机关，直至大门完全开启。遗迹的宝箱中往往有价值不菲的宝石，更重要的是“ハートのかけら”，每收集齐3个碎片可以令主角的最大体力值增加1格。心之碎片只能拿一次，而宝石类道具在下次攻关时还可以重复拿取。

其他：地图上还会显示敌方巢穴，不过不能进入。地面上的岩石和仙人掌都可以撞掉，有一定几率掉落金钱或是补血和能量槽的道具，在场景切换后它们就会重新刷出，注意深黑色的岩石必须在高速状态下才能撞碎，否则主角会被弹开。部分关卡还有特殊的设施，如古代石柱、巨岩、高墙等等。

酒吧：每天结束后会自动进入酒吧，在此可以购买装备、练习操作、吃饭补血或是选择“储け话”受领支线任务。出售的装备是随着玩家完成关卡的数量不断追加的，但要注意的是2级以上的装备在使用一段时间后会损坏，自动降为1级，装备名称边的图标变成深红色就表明快要损坏了，一定要及时更换。每关都有3个支线任务，一般是收集指定道具或是击倒一定数量的敌人等，完成后可以获得金钱奖励，未能完成的话则会处以罚金。

战斗要点

每个关卡都分为3天，每天各有3个时段：“准备阶段”天气晴朗，玩家可以放心探路、收集各种素材；一定时间过后天空转红，进入“前兆阶段”，这只是给玩家的一个预警——敌人快要来了；很快天空完全变红就将进入“袭击阶段”，岩石怪会从巢穴中出现，而村庄的大门则会关闭，连玩家也无法进入。建议在准备阶段跑遍地图的各个角落，收集素材的同时探明怪物巢穴的位置；在前兆阶段把收集到的マンジュ-草一次性交付给村长，并制造防御门，除了建设和任务相关的素材外，其他矿石和宝石一律卖掉，这样可以较快地获得流动资金，如有需要还可以购置一些道具。炮塔的建设则推荐留到袭击阶段、根据敌人的出没情况再做判断，而过关时的时间

评价也是只计算本阶段的。另外需要注意的是，次日的准备和前兆阶段相较前一天都会有所缩短，也就是说最后一天时敌人很快就会攻来，玩家的前期准备动作一定要快。

与即时战略类游戏类似，地图上的可见范围是与我方的建筑设施有关的，只要建起任意种类的塔就能开启一个圆形范围的视野，只有根基的话是没有“开视野”效果的。岩石怪来袭后，在大地图上与其接触就会进入战斗画面，全灭敌人后方能结束战斗，如果想要逃跑则需在边界处等待一段时间。攻击命中岩石怪后它们同样有一定几率掉落道具，如果攻击的连击数达到10的倍数，还能得到额外的金钱奖励。需要注意的是，无论在采掘坑还是战斗画面，游戏的时间都不会停止，也就是说玩家在战斗的同时，其他岩石怪还在地图上大步流星地向村庄挺进（可以在下屏幕看到其动向），因此速战速决是核心。在与BOSS级敌人交战时战斗画面右下角会多出一条黄色的警戒线，如果被BOSS越过该线，战斗就会结束，其会躲开玩家的阻截快速挺进，一定要避免这种情况发生。不过游戏里的大部分怪物都非常“遵纪守法”（笑），会严格按照地图上的道路行进，因此可以根据这一规律合理制定战术。



前期攻略

STAGE 1 红い闪光

初始资金： 1000　**初始家畜：** 10

满星评价： 12分钟以内过关+完成3个支线任务

支线任务	完成条件	报酬	罚金
①ガマニュエル夫人	收集7个ペブルバブル	500	250
②カルテ1：ハ–バルヒ–リング	收集1个药草	300	150
③ザコにやたらい男	击倒20只イワボ–	400	100

上手关卡自然不会太难，第一天利用好较长的准备时间摸清地图，在收集完**マンジュ–**草和矿石后回村一次，优先建造北侧的防御门，之后若还有时间剩余可以去3个遗迹回收宝物。支线任务①所需要的矿石在采掘坑中很容易掉落；任务②的药草会在随机的某个塔边（包括根基）以闪光点的形式出现，耐心搜寻一下不难发现。第1天来袭的岩石怪物只有8只，不过要小心村北的巢穴，那里离村庄距离较近，不要被怪物偷袭。无角的**ヨワボ–**很弱，一次翻滚攻击就可以解决一只，而有角的**イワボ–**较为耐打，需要熟练运用手爪追击才能快速击倒。第2天来袭的怪物共有13只，建议用攒下来的金钱把村北最近的那个炮塔建好，木质塔身配上机关枪就可以有效地守住北路。今后采掘坑中会随机出现小岩石怪，击倒的话结算时能获得额外的金钱。这天还会出现一种红色的巨大怪物**デカボ–**，算是游戏中的小BOSS，在与它交战时如果被其走到右下角的警示线处它就会逃跑，不过在战斗中的伤害是会累积的，建议多利用手爪追击攻击其背部。西北方远端的那个炮塔容易受到攻击，如果正好顺路可以赶去救援，无暇抽身的话就无视吧，没有武装的炮塔纵使被摧毁也对大局没有太大影响；西南的哨塔被攻击时建议去救援，毕竟其视野范围覆盖着一个巢穴。第3天来袭的怪物多达22只，这里主要考验玩家快速杀敌的技巧，感觉吃力的玩家可以把村西的炮塔也装上机关枪，这样就万无一失了，红色的巨大**デカボ–**要自己手动消灭。



STAGE 2 削りライセンス

初始资金： 2000　**初始家畜：** 15

满星评价： 11分45秒以内过关+完成3个支线任务

支线任务	完成条件	报酬	罚金
①续・ガマニュエル夫人	收集3个ア–スデュ–	600	300
②カルテ2：ミネラルフィ–バ–	收集1个スアナリウム	400	200
③作战“Sを击て”	让配备霰弹枪的炮塔击倒3个怪物军团	500	125

第二关一开始就会得到新装备“スパイク”，追加的旋转追击能大大提升矿石的掉落率，任务①所需的稀有矿石用这种方法不难打出，任务②要求的**スアナリウム**则会在怪物巢穴附近随机以闪光点形式出现。在第一天过后还能在酒馆购入2级的手爪增加攻击力。新增敌人中绿色的**ガンボ-**很会躲避，惟有在其发射炮弹后被后座力掀翻的时候才能有效地命中，建议用蓄到满力的翻滚攻击连炮弹带怪物一起撞开；**クサボ-**会拟态成**マンジュ-**草的样子，不过很好对付，在受到攻击后它会碎裂成众多小怪，全部碾压掉即可；**ドロボ-**会突然从地底冒出，偷取玩家身上的金钱后逃之夭夭，要在其逃回巢穴前追上它触发战斗，并在较短时间内全灭敌人才能取回被盗的金钱，后两种岩怪都是在平时出现的，并不属于来袭怪物中。由于地图有所增大，敌人的攻击路线也增加到三条，建议尽快给东西两侧的炮塔配上霰弹枪，在缓解压力的同时顺便完成任务③。主守中路时玩家不要呆得太靠近村庄，建议把战场往北推移到两河之间，因为**ガンボ-**在攻击炮塔时是直接采取远距离炮击的，离得太远不好救援。三天的敌人分别为12只、19只和29只，第三波时若感觉压力较大可以在主战场周边建起机关枪塔协助防御。

STAGE 3 遗迹が护る村

初始资金：2500　　初始家畜：15

满星评价：15分10秒以内过关+完成3个支线任务

支线任务	完成条件	报酬	罚金
①続々・ガマニュエル夫人	收集1个头盖石	700	350
②作战“Gを回せ”	让配备机关枪的炮塔击倒3个怪物军团	800	200
③ヒット決めまくり男	攻击达成15HIT以上	500	125

本关新出现了“古代石柱”的要素，在村中购买“**ダイナマイト**”把它炸倒的话可以阻挡敌人，而水晶类道具“**フリ-ズ**”在靠近敌人使用后可以在一定时间内阻止其行动，“**ボム**”则能造成爆炸性伤害。首日过后村长会赠送“**バックル**”、开启激转操作，酒馆中出售2级的皮靴能增加翻滚攻击的威力。虽然敌人还是从三路攻来，但由于地形关系，难度比前一关高了不少，村庄南侧有两个巢穴处在初始的视野范围外，务必小心。关卡中会出现金色的新怪物**ゴルボ-**，在它返回巢穴前将其击倒的话，掉落的金色素材可以换来大量的资金；而头部犹如大锤一般的**ハカイボ-**会积极攻击沿途建筑，它的正面攻击较为强力，可以待其蓄力锤向地面、头部拔不出来时上前猛攻，任务①所需的素材也由它掉落。建议在三个路口都建起配置有机关枪的炮塔，敌人大批涌来时还可以炸断古代石柱延缓攻势，成功防御的同时任务②也能轻松完成，而任务③的15连击在采掘坑挖矿时就可以利用旋转追击达成了。三天的敌人分别为13只、18只和22只。

STAGE 4 土中から来た暴れん坊

初始资金：3000　　初始家畜：20

满星评价：13分37秒以内过关+完成3个支线任务

支线任务	完成条件	报酬	罚金
①作战“4を守れ”	保护4号塔不被破坏	800	200
②カルテ3：ハッスルティ-タイム	收集1个イカスゴケ	600	300
③ボム男	用1发ボム击倒5只敌人、重复3次	1800	450

本关有两个新要素，巨大的岩石要用“**ダイナマイト**”炸开才可以通行，优先炸掉西北的，正北的两块需要在第二天的袭击阶段前炸开（原因稍后详述）；在西北的泥地处不要用滚动，应该停下来步行过去，否则反而会因为打滑而无法前进。任务①中的4号塔就是村西的那个炮塔，建议改修成铁质并装上霰弹枪就会稳妥很多了，不过被远程怪炮击的时候还是要过去救一下；任务②的要求素材在水边的随机闪光点可以拿到；任务③需要在战斗中使用**ボム**，推荐找较弱的**ヨワボ-**和**イワボ-**下手，确定场上有5只怪物后按→调出菜单使用炸弹，爆炸的范围很广，3次不难达成。在第二天的袭击阶段会发生剧情，地图正北方一只巨大的怪物**ダイハカイボ-**破土而出，在倒计时90秒后会发射主炮，直接轰烂我方的炮塔，因此要提前炸开岩石，第一时间上去与其开战。BOSS的弱点是正面那个会上下移动的晶石，看准后滚过去并利用手爪追击，很快就可以将其击破，完全不用爆能量。第三天BOSS还会登场两次，注意布置好炮塔阻击其他怪物。三天的敌人分别为15只、25只和34只。

在经历过艰苦的BOSS战后相信玩家都摸清了游戏的系统，本次介绍也就告一段落。后续的6个关卡还有不少新地图要素和新敌人，就留给玩家们自行研究吧。



早在去年E3展上就放出宣传片的本作直到今年2月底才迟迟登陆任天堂e商店，不过等待是值得的，游戏的素质非常出色。在浓郁的西部风情渲染下，动作游戏与“塔防”要素结合得非常自然，玩家在注意操作的同时也要拥有一定的大局观，对村庄周边进行合理布防。战斗时全部的动作都靠一支触控笔完成，操作便捷流畅、非常舒服。非要说不满的话就是价格略高，相比之下10关实在太少，虽然能反复挑战但还是不太过瘾吧。







走近 Approaching Industry 业界

酷洛洛带你走漫展——香港C3日本动玩

由于编辑部临近香港，酷洛洛基本每一年都会前往那里的一些大小展会，一来为了和同行朋友见见面，二是来感受一下香港那有别于内地漫展的“官方展”气氛（我承认更多是为了看嘉宾）。“C3日本动玩博览2012”于3月9~11日在香港会议展览中心举行，虽然每一年的C3都有不少动漫歌手及声优作为嘉宾出演，但由于今年加入了Ani-Son Super Live的缘故，嘉宾人数达到了历届之最。至于有些什么重量级嘉宾以及精彩活动，跟着酷洛洛来就对了，呵呵呵（仰头）。

文 酷洛洛　美编 Juxi

关于C3

C3全称为“C3 X HOBBY”（前身Cultural Convention Characters），是由日本ASCII Media Works, Sotsu以及HobbyJAPAN联合主办的元祖级产品展，每年夏季都会在东京举行，而香港区展览则从2009年开始，该展聚集大量日本著名玩具与动画参展商，以周边玩具为主体，动画与游戏为辅，并邀请众多日本动漫相关嘉宾，务求让观众身处香港，也能感受最具日本色彩的动漫游戏展览。

看玩具

玩具——这里可以是拼装模型、Figma、PVC手办、粘土玩偶、成品模型等等，在下就不分门别类了。在C3，玩具是整个展览的核心内容，来自Bandai、HobbyJAPAN、GoodSmile等众多日本玩具厂商，在展区中展出其当前热卖甚至尚未推出的玩具产品。除展示之外，也有如Bandai等厂商开设卖场、以优惠的价格销售产品，不过这类卖场总体来说相对较少，这方面C3展给人的味道更像一个厂商产品展览，而不是我们常见的“动漫潮墟”。这里酷洛洛放一些于现场拍摄的产品照片，让各位解解馋。













博览2012现场报道

看动画

有了玩具，自然就少不了动漫，由于C3的厂商展特性，现场展出的动画均为官方亲自出展，例如9日的主舞台放出了东映的新动画OVA《京骚戏画》第一话，更邀请到作品监制平田滋现场为大家介绍这部作品。台下有着各种大小的动画厂商现场展出他们的作品以及宣传影片，动漫气氛非常浓厚。



▲►Lucent Pictures的展区屏幕大小仅次于主舞台，这里率先放出了《剑风传奇》电影动画版的第一部试看，而且还是粤语字幕，看得懂字幕的观众，会发现里面的翻译非常有才……





▲“《奥特曼》”版权商Tsuburaya（圆谷）于现场进行奥特曼大电影《撒加・奥特曼》的宣传，观众可以再现场观赏3D版的奥特曼大电影（预告），更摆放有大比例奥特曼VS怪兽的场景。另外如果同学们觉得宣传海报的女角色都有点眼熟，那想必你是AKB48的粉丝了。



▲而另一边的Sunrise展区则放映着《TIGER&BUNNY》，这部动画可是和今年的舞台嘉宾有着很大的关系哦。

▼《高达UC》、《高达AGE》，Bandai舞台上出现频率最高的两个作品宣传影像，目的当然是让各位到台背后的卖场买模型（笑）。





看漫画

漫画方面，本年的C3展主要集中在角川集团的展台上，但有别于往届，这次角川展台上除了他们自家的书刊以及周边外，更同时设有Enterbrain(《Fami通》所属出版社)，以及ASCII Media Works（“电击”系列刊物所属出版社）的专柜，因此展台上的书籍以及周边产品种类显得更加丰富。随着电子化时代，不少平媒刊物都会推出其相应的电子版，角川展台中也设有多台iPad2，里面放有角川旗下的电子版轻小说，提供观众试看。由于现场购书有不少折扣，因此3天的C3展这里都是购物的“重灾区”。

▲打折，打折。

▲在手机和平板电脑上看轻小说，相信今后会越来越普遍吧。

◀少不了其他相关周边。

▼大家是否记得176辑的《写真女友》特快呢，这款游戏就是角川集团旗下的角川Games发行的。



■《海贼无双》等PS3新作的试玩台。

玩游戏

虽然说C3是以玩具和动漫为核心的展会，但在游戏展台方面从来不缺抢眼作品，这次C3展中只有两个试玩区，其中一个是PS3的游戏试玩台，而另外一个就是NBGI展出了16台《高达对高达》最新作——《机动战士高达EXTREME VS. FULL BOOST》的街机测试版框体。该街机试玩台的队伍从9日到11日都处于长龙状态，可见其受欢迎程度，如果乌冬当天不是太忙在编辑部加班，估计他一整天在会场上排队试玩版（奸笑）。

▲位于试玩框体旁的展示终端，可以让等待游戏的观众观看之前的对战录像。



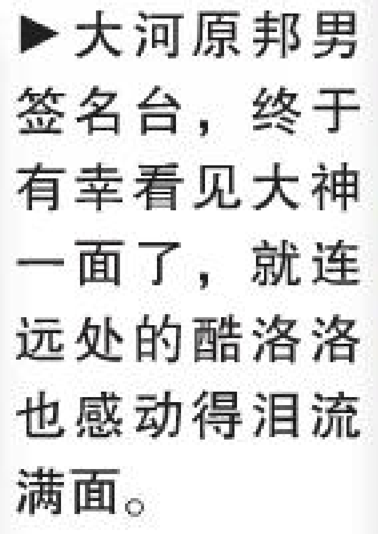
■这些框体都价值不菲，按照以往的例子，国内的街机厅一般不太容易会见到。

拿签名

若有一天，你经常在游戏动漫中看见的藏镜人突然出现在你面前，而你手上有正好有一块签名版，你会怎么做呢？答案当然只有一个——拿签名。本年C3展请来了大批的嘉宾，其中不少更在现场举行签名活动。包括动画《机动战士高达》著名机械设计师大河原邦男，漫画《机动战士高达桑》作者大和田秀树，《超时空要塞》监督河森正治，著名声优花泽香菜、森田成一等。酷洛洛在远处拿着长焦镜头拍呀拍，搞得自己也想要一个了，羡慕嫉妒恨呀（怨）。另外这里的部分签名嘉宾随后更走上舞台与各位观众面对面，后面就会提到。



▲大和田秀树签名台。



►大河原邦男签名台，终于有幸看见大神一面了，就连远处的酷洛洛也感动得泪流满面。





◄河森正治与花泽香菜的签名台，各位不要抱怨看不见香菜，稍后的舞台报道还多着照（笑）。



看声优

坦白说，这是最吸引酷洛洛前去香港观看这次C3展的理由之一，也是本次C3展的一大亮点。本年请来的演出声优嘉宾包括《魔法少女小圆》中饰演佐仓杏子的野中蓝、《TIGER&BUNNY》中饰演巴纳比·布鲁克斯Jr的森田成一、《创圣的大天使EVOL》饰演婕希卡的花泽香菜、以及《摇曳百合》的四人主人公声优。他们在舞台上除了介绍自己参展中所饰演的动画角色外，还分别进行了现场配音表演、唱歌等演出环节。期间自然少不了与台下观众的交流，内席外人群汹涌，酷洛洛从媒体拍摄台一眼看过去，根本看不到尽头，见一眼自己喜欢的声优相信是大部分动漫迷的愿望，在当天，相信他们已经得到前所未有的满足感了。



▲《摇曳百合》舞台上四位声优在现场演绎动画第一话的片段，从左至右分别为：三上枝织、津田美波、大坪由佳、大久保瑠美

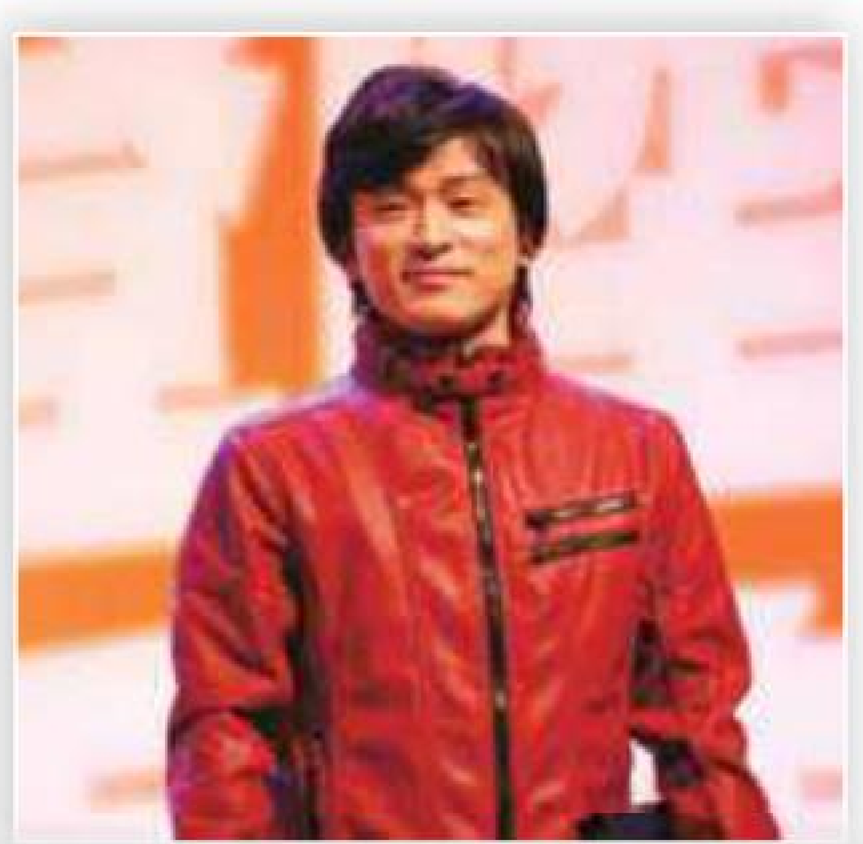


■在主持人的「劝诱」下，野中蓝用广东话向台下观众说：「野中蓝好萌。」（我说这反了吧喂！）

◀野中蓝真人比官方宣传图要萌多了。



▶刚刚推出新单曲的森田成一，现场当然要唱两首。



◀可能大家对森田成一这个名字没有什么印象，但只要提到他的代表角色——《死神Bleach》黑崎一护、《最终幻想X》泰迪、《战国basara》前田庆次、《圣斗士星矢冥界篇·极乐净土篇》星矢，现在大家知道了吧，以后要记住咯。

▲第二天的舞台，野中蓝更与森田成一来一段“后辈与前辈”的现场短剧演出，

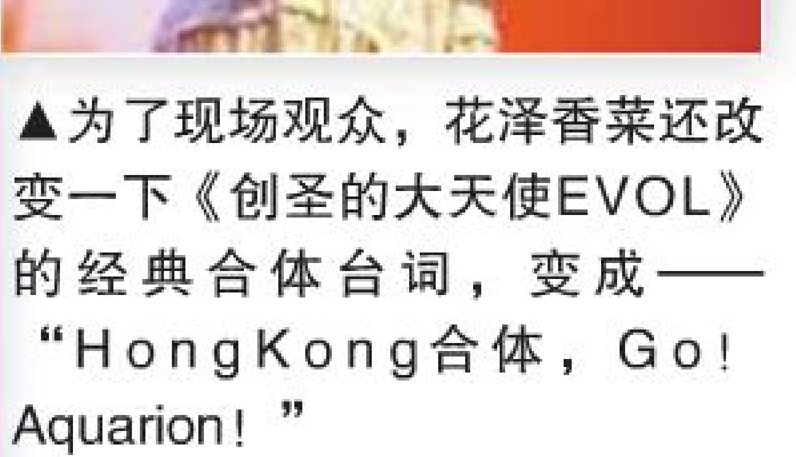


■花泽香菜与河森正治一同上台，为《创圣的大天使EVOL》做宣传。





▶花泽香菜称自己是第一次来香港，这几天对她印象最深的就是吃广东茶点，还有芒果汁。



▲为了现场观众，花泽香菜还改变一下《创圣的大天使EVOL》的经典合体台词，变成——“HongKong合体，Go! Aquarion！”

听AniSong

在傍晚的C3展举行、一连两夜的“Ani-Son Super Live”，请来了著名动漫歌手米仓千寻、栗林美奈实、美乡秋以及飞兰四位歌姬上台献唱，因此也成为了本次C3最抢眼的舞台活动。四位歌姬分别在演唱出《机动战士高达08小队》、《封神演义》、《未来日记》、《刀语》、《肯普法》、《舞Hime》、《超级机械人大战NEO》、《高达AGE》、《CANAAN》等众多动漫主题曲。其实这次演唱会还有另一重的意义：因为3月11日正好是日本东海大地震的1周年，舞台上她们希望通过歌声，让香港的观众支持日本从这次地震中重新振作，而演出结束后，台下的观众依然没有散去，齐声为几位歌手加油打气。

▲美乡秋的声线最为治愈。

■米仓千寻的《暴风雨中的光辉》让台下的观众都热炸锅了。

▼手执皮鞭的飞兰颇有女王风范。





■11号第二场的栗林美奈实，舞台服装超劲爆，不解释……

观后感

其实C3现场还有许多精彩的活动，由于版面有限，这里就无法一一放出了。今年C3 HK 2012让酷洛洛感觉的确大有进步，无论嘉宾阵容安排，还是活动策划都比往年要有结构许多。不要看现场的嘉宾那么多，其实大多都与现场展位以及官方卖场有关联的，而主办方也很好地把官方厂商展的权威性与动漫日星见面活动的娱乐性有机结合在一起。看着这展会场盛况，虽然让酷洛洛几生羡慕，若在几年前，本人还可能会抱怨国内做不到这样的动漫展，不过随着如今角川、Animate等厂商逐渐走进内地，相信不久之后，这种规模的动漫展也会在内地出现，而且越来越多。

PERSONA2 罚
ETERNAL PUNISHMENT.

降生乃罪，偷生为罚，所谓『我』的存在

PSP	Persona2 罚		
	Persona2 罚		
Atlus	RPG	日版	预定2012年5月17日
1人	6279日元	对应周边未定	
相关报道：—			

文 胧月　美编 Juxi

这次的《罚》公布得既毫无征兆，又在情理之中，只能说Atlus连两部串在一起的老游戏都要这么久的复刻周期，委实忙得可以。于2011年发售的同名PS游戏是《Persona2》的后篇，这次复刻同样由目黑将司导演，并重新谱写曲目，那么紧接在末日危机的《罪》后，珠间琉市又发生了什么？以前作女主角天野舞耶为主视角的新故事就此展开。

错综的记忆深处，等待她的是『罚』，还是……



初期Persona
迈亚

天野舞耶

年轻的天野舞耶是一本少年向情报杂志的女记者，为人开朗活泼。为了追踪不明真相的连续猎奇杀人事件，她来到珠间琉市的七姐妹学园，遭遇了一名有着强烈即视感的少年，她将他称为“dejavu少年”，并加以留心。主人公的更替并没有令游戏的核心系统变化，大家依然可以召唤出自己的里人格“Persona”与现实世界中的恶魔战斗。

JOKER大人的传闻与事件是否有关系？

街坊巷间又开始流传诡异的传闻——据说只要用手机拨通自己的号码，并说出讨厌的人的名字，JOKER大人就会帮助你将此人杀掉。凑巧的是，舞耶的手边竟也收到落款为“JOKER”的信件，上面写着“下一个就是你”的恐吓言论。接着，猎奇的连续杀人事件不断发生，作为记者的舞耶开始追寻事件的谜团真相。

传闻中的怪人出现在高校中

▲▼追踪JOKER大人的舞耶来到七姐妹学园，正碰上了自称『JOKER』的怪人。





◀▲震撼了民间的连续猎奇杀人事件与召唤Persona的JOKER是否有关联？杀人预告般的信件为何会寄给舞耶？

JOKER专用Persona

操作更加舒适

PS原版和PSP版《罪》均存在不少有待改进的空间，制作人听取玩家意见，提升了本作的读盘速度，并追加了事件场景的快进功能，令游戏的节奏更加流畅。战斗时的操作和画面表现也根据玩家的意见有所改良，支持了不同界面的切换功能。





根据自己的喜好切换节奏

◀▲可选择光标位置是否记忆、窗口的颜色等等，战斗时的演出更支持了简化版本。

来自制作人的话

导演 **目黑将司**

前作《罪》和本作《罚》的复刻版导演，为《数码恶魔传说》、《Persona4》等游戏谱写过脍炙人口的曲目。

前作《罪》在操作上降低了门槛，并以任务制的方式带给玩家一些新体验，这两点在本作中会继续被发扬光大。在游戏的节奏和操作方面，对读盘速度进行了各种优化，同时也以任务制的形式让玩家享受里见直先生的新剧本。在高质量剧情的铺垫下，游戏还追加了全新的开场动画，并且所有的BGM都拥有新旧两个版本，即使没玩过原作的玩家也可以期待！



原作者里见直的原创剧本

《罪》的主人公周防达哉在《罚》里成为一个幕后行动者，他对舞耶若即若离，并时不时抛下意味深长的话语。达哉在PS原作中没有被阐明的行动，将在这次复刻版里予以揭晓，而这次的新剧本的作者当然是FANS熟悉的里见直。

达哉专用Persona

阿波罗

留下谜之话语的dejavu少年

周防达哉

被谜团包围的Persona召唤者，从JOKER手中救下了被袭击的舞耶，并留下“忘记一切吧”这样的莫名言语。他究竟想告诉舞耶什么，行路的目的地又在何处？

剧本作者

里见直

为“《女神转生》系列”众多作品书写过剧本，在心理学和神话学上都有高深的造诣。

写完初代《Persona》后，一种“冠冕堂皇”的罪恶感刺激着我，于是写下《罪》和《罚》的故事。《Persona》书写了以园村麻希为中心的个人心灵故事，为了从更壮大的角度来描写人心的对碰，达哉和舞耶二人无论如何都要与“他”交战。当年写完后就觉得江郎才尽了，不过毕竟时过境迁，颇有感悟，于是借此机会再度写下与达哉有关的某个女性的新故事。与影子战斗究竟是怎么一回事？希望玩家在玩到游戏后能够变换立场和“假面”，充分享受剧情的乐趣。

文 乌冬 美编 sienna

PSP

第2次超级机器人大战Z 再世篇

第2次スーパーロボット大战Z 再世篇

NBGI	S・RPG	日版	预定2012年4月5日
1人	7330日元	对应周边未定	

相关报道：Vol.176 P20



新要素与再现原作设定的系统公开！

还有不到半个月的时间本作就发售了，各位“机战饭”是不是等不及了呢，下面就通过新的情报来解解馋吧。这次的报道除了有新机体的战斗画面外，还有《再世篇》中才加入的新系统，大家可别错过了。



新参战机体战斗动画

机动战士高达00

机体名：智天使高达

机师：洛克昂·史特拉托斯

武器名：GNスナイパーライフルⅡ

在新的战场狙击！



▲力天使高达的后继机，专门为射击战而设计。



▲智天使高达的机师是前作洛克昂的弟弟。



超时空要塞7/超时空要塞 Dynamite 7

机体名：VF-22S

机师：贾姆林·木崎

武器名：マイクロミサイル



▲在作品中作为战斗主力的是以贾姆林为首的钻石中队的成员。





《超时空要塞7》的战斗主力？

天元突破红莲螺严

机体名：古拉帕尔
机师：达莉
武器名：ハンドガン

ダリー
「ムガン…！ 好きにはさせない！」

ダリー
「射撃には自信があるんだから！」

新政府的精英机师！

向谜之敌发起攻击！

ダリー
「射撃には自信があるんだから！」

▲古拉帕尔是参照红莲螺岩的数据制作出来的量产型机体，达莉机在涂装上和一般机型有所不同。

Code Geass 反叛的鲁鲁修 R2

カレン
「敵がどれだけいようと！」

カレン
「くらいな！」

机体名：红莲可翔式
机师：卡莲
武器名：辐射波动机构





▲卡莲第二季驾驶的红莲可翔式，最大的特征就是可以在空中行动。

▲▶红莲的武器辐射波动机构是远近皆可的强力武装。

得到飞行能力的红莲！





系统

纹章



纹章是《再世篇》中加入的新系统，只要在游戏过程中满足特定的条件，就能获得强化芯片和资金的奖励。纹章分为铁、铜、银、金、白金五种，每种纹章的获得条件都不会在游戏中直接显示，想全部收集有一定的难度。

铜纹章的获得



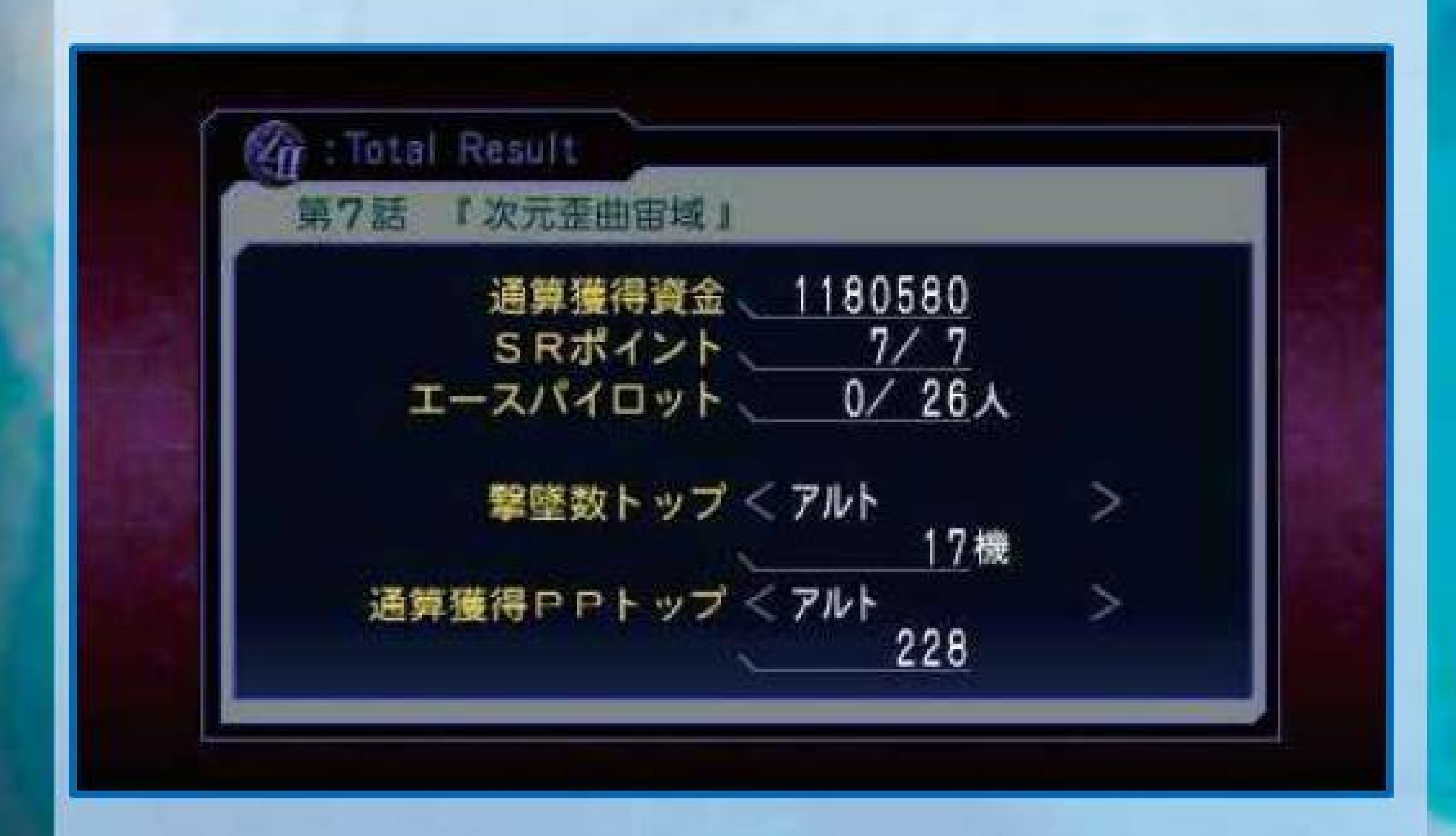
▲我方机师击坠数超过70就可以成为ACE机师，当ACE机师的数量达到20名时就可获得铜纹章，除此之外还有50000资金的奖励

铜纹章的效果



▲铜纹章的效果是获得经验值2倍，并且可以和精神努力效果重复，也就是说最多可获得4倍的经验。

清算画面



▲为了能更方便地获得纹章，这次加入了让玩家能在战斗中确认资金、SR点和总击坠数的清算画面。

歌

《超时空要塞7》/《超时空要塞Dynamite 7》的主人公热气巴萨拿使用的特殊系统，和一般的机师不同，巴萨拿是不用武器进行攻击的，而是使用歌声给我方和敌方带来各种各样的效果，根据使用对象的不同，歌的效果也会有所区别。



▶巴萨拿的歌声对我方都是正面效果。



▲用在Vajra身上的话则是降气力效果，当Vajra（部分除外）的气力因巴萨拿的歌声而降到120以下的话就会从战场上撤退，同时巴萨拿获得击坠经验值、击坠数和PP，并且PP还是一般击坠的2倍。



◀对次元兽使用的话不止是降气力，同时也可造成伤害。



▲巴萨拿有歌能量（歌エネルギー）和歌魂两个特别参数，歌能量用来在使用歌指令时消耗，而歌魂则关系到巴萨拿的歌声对次元兽的伤害。

零式系统

来自《高达W》的零式系统（ゼロシステム），当零式飞翼高达的驾驶员气力130时发动，机师的各项能力值上升。

▶零式系统的启动画面，和原作一样。

V遥控系统 NEW

来自《太阳使者 铁人28号》的V遥控系统，无需条件即可发动，主要为单位带来三种效果，分别是不会受到“能力半减”、“行动不能”、“气力低下”和“SP低下”的武器特殊效果影响，不会因“连续目标补正”导致自身回避率下降，不会因“围攻补正”而导致受到伤害上升。



▲铁人28号的能力画面。

舰长交替



这是来自《Code Geass 反叛的鲁鲁修R2》的设定，原作中Zero既要作为母舰的舰长，同时也要担任蜃气楼的机师出击，所以游戏中当他驾驶机体出击时，扇就会替他担任母舰的舰长，同时副驾驶和部分指令也会相应变化。





▲当Zero是舰长时，副驾驶是扇、玉城和拉克夏塔，并且此时可以使用特殊指令“战术指挥”。





▲当扇是舰长时，副驾驶则是玉城和拉克夏塔，“战术指挥”也会变得不可用。



▲Zero是舰长时，母舰的武器是“ハドロン重炮”。



3DS	勇气原点 飞翔妖精			
	BRAVELY DEFAULT			
	Square Enix	RPG	日版	预定2012年内
	人数未定	售价未定	对应周边未定	
	相关报道：—			



SE于去年TGS期间公布的3DS原创RPG《勇气原点》拖拖拉拉半年，放出的情报依旧有限，除了知道本作能对应AR卡片与女主角各种互动、甚至还能玩出些情趣花样来，游戏的具体玩法和系统尚且云山雾罩。好在今日官方终于公布了女主角的名字和身分，序章的故事和地理环境也得以揭晓，那么就来看看这份迟到的情报吧。

回应着少女的呼唤，你打开了通向异世界的门化身光之战士，去往那遥远的卢克森达尔克

我与你素未蒙面
也不知道你身在何方
听到我的祈祷了吗？
世界的边界正在崩塌
如果尚且来得及
请成为光之战士
拯救世界和世人！



阿妮艾丝·欧布莉züge

声优：小清水亚美

17岁的少女，拥有强烈的使命感和责任心，是古代正统的水晶教派中司掌风之水晶的巫女。当神殿被泛滥的暗之力量吞噬时，修女们为了救她而全部牺牲，阿妮艾丝从此孤零零地在神殿外的陌生世界漂泊，受水晶精灵的引导走上解放水晶之旅。

初期场景介绍

光与影的大地 卢克森达尔克



这本是个美丽的世界，加尔迪斯拉大陆的地面上突然出现巨大洞穴，吞没了附近的诺尔恩德村落。洞穴中弥漫出的黑暗，进一步威胁到自从悠远的太古起便带给人们光辉的水晶。风止海浊、火山喷发，世界正一步步地被黑暗拉入死亡的边缘。



建立在巨大甲板上的奇异国家，曾是伟大的海盗们所居住的世外福地，但由于没有对受伤的船体进行根本性修复，现在整个国家的地基都岌岌可危。议员们素手无策，只知道互相推卸责任，而这毫无效率和意义的议会遭人揶揄为“梦游议会”。



初始之国 加尔迪斯拉

气候温暖的岛国，近来一直受到埃塔尔尼亚公国空挺骑士团的袭击，局面不稳。该国家也是本作冒险的起点。



司掌风之力的水晶，遭到黑暗之力的侵袭后失去了原有光辉。

▲制作人浅野智也将本作描述为“Square Enix正统RPG的新看板”，寄予厚望。战斗时的截图的确显得正统无比，将AR体验时的邪念一扫而空（笑）。加之宣传语中的“光之战士”，外加本作同样是四人组队，不禁令人联想到NDS上大受好评的《光之四战士》。



◀地形会成为本作冒险中的重要因素，譬如在炎热的火山地形中，缺少冰系魔法的保护便会举步维艰。

试玩版发布

厂商于2月底发布了本作的新试玩版，玩家可登录任天堂e商店，寻找到“BRAVELY DEFAULT Demo Vol.1 −クリスタルの巫女篇−”下载并试玩。该试玩版的AR卡片也跟去年TGS时公布的有所区别，玩家可用3DS的摄像头对着本书体验一番。



文 胧月　美编 Juxi



王国之心3D 梦中坠落			
キングダム ハーツ 3D [ドリーム ドロップ ディスタンス]			
Square Enix	RPG	日版	预定2012年3月29日
1人	6090日元	对应周边未定	
相关报道：Vol.153 P30/Vol.168 P32/Vol.175 P20			

3DS

在《幻想曲》的世界中拯救陷入危机的米奇

本作可谓发售在即，新情报一波波袭来，梦幻的迪士尼世界和新的食梦者陆续出现在大家眼前。这次要介绍的新舞台，是以迪士尼作品《幻想曲》为原型改编的“魔术交响”，以及以《三个火枪手》改编的“火枪手国度”，系列的老朋友米奇也终于在这两个世界中登场了。《幻想曲》原作是一部艺术色彩浓厚的作品，本作会基于它发展出怎样的故事呢？

米奇

作为“魔法使的徒弟”而修行的迪士尼明星，好奇心旺盛，眼高手低地想要学习各种魔法，却总是以失败告终。

魔法扫帚

被魔法赋予了生命的扫帚，忠实于主人下达的命令。在原作中，米奇用魔法让它不断提桶打水。

月光森林

原作中与胡桃夹子一起跳舞的妖精们所在森林，幻想的景色从眼前一直延伸到远方。

月光森林

云道

彩虹横跨的美丽地区，渡过连接云朵的彩虹，非常有趣。



米奇对理应是初次见面的利库极为亲近，虽然没有了记忆，可历代的强烈羁绊还是能让他感觉到了什么。

从谱面上出现的不明黑暗，索拉和利库要用各自的方法与之对抗。

与魔人对峙的利库，这是过去就出现过的敌人。

出现在索拉面前的黑衣人，虽然图中看不到，但可知他有一对金色的眼睛，绝非等闲之辈。

浅黑肤色的金瞳少年，他在睡眠的世界中有何图谋？

在特朗弗斯镇寻找同伴的人们

索拉和利库到访的冒险世界之一——特朗弗斯镇，这里与其他迪士尼舞台不同，是一些迷失居所的人们的彷徨之地。以往作品里都是来自《最终幻想》的角色参上一脚，本次却更换成了同社另一款知名作品《美妙世界》。

与游戏选手的邂逅

向利库提出“保护自己”要求的四季，利库却没能听出对方的戏谑口吻，一门正经地考虑起来。

他们曾在涩谷上演了一场惊心动魄的死神游戏，然而这个游戏还将在该世界中继续。

CHECK

音操等人参加的死神游戏是？

《美妙世界》是一款原创的NDS游戏，尽管只推出了一作，却享有不错的口碑。游戏中，主人公樱庭音操、美咲四季等人被卷入奇异的死神游戏，必须不断地抢时间完成接踵而至的任务，否则就会被抹杀。



美妙世界

▲通过感应来得知人们的心声，获得任务的提示信息。

爱好时尚，以时尚设计师为目标的少女。原作中她以小猫绒玩具为武器战斗，本作中也会如此吗？

音操

四季

不喜与他人交流的孤僻少年，时常戴着耳机。本作中，他与黑衣人有着某个秘密的约定。

与原作布景不太相同的地区，墙壁上的涂鸦充满涩谷风格。

喷水广场

植物园

约书亚

出身、目的一切不明的少年，本作中他同样维持了超越性观察者的地位，对食梦者的情报似乎十分了解。


preview
前线狙击
要するに 世界を繋ぐ
ゲートになるということさ
なにっ!? 黒いコート?
一听到“黑衣人”三个字，利库就敏感地作出反应。
与索拉和利库分别相遇并交谈的约书亚，他究竟掌握了怎样的真相?
このニつは単純な並行世界では
ないということだよ
约书亚落寞地向音操道谢
比特
シキに聞いた
そいつが仕組んだことだってよ
抱有保护莱姆的强烈执念。从台词来看，他过去似乎发生了什么悲伤的事情。
不服输的倔强少年，正在寻找自己的妹妹莱姆。他的全名叫作尾藤大辅之丞。
俺は今度こそライムを守りたいんだ
莱姆
記憶なんか
虽然失忆了却毫不沮丧，与比特再次相遇后能再度回到死神游戏中吗?
比特的搭档，和他一样戴着骷髅标记的帽子。她虽然失去了记忆，却依然乐观向前。
45

借助圣灵的力量，让战斗

食梦者中协助主人公的一方被称作“圣灵”，索拉和利库能借助圣灵的力量发动多彩的技能，这次就来一看详细。

圣灵与技能

索拉和利库通过与同伴圣灵解放“技能联动”，便可习得新的主动技和被动辅助技，解放“技能联动”的办法是通过与圣灵的共斗和交流来积累联动点数。





发动双重联动！

玩家可在战斗中派出两只圣灵，与索拉和利库发动连携技。当下屏的联动槽积累到一定程度后，点击圣灵的图标就能与之发动连携了。如果两只圣灵全部积累了足够的联动槽，便会出现特殊的“圣灵标记”，点击该图标会发动威力更强劲的双重联动。不同的圣灵组合能形成多种多样的双重联动，另外，索拉与圣灵的连携技被称为“联动行动”，而利库与圣灵的连携技则是“联动风格”。



画面解析

同伴状态
绿色为生命槽，粉色为联动槽。联动槽积累到位后会显示出“LINK”字样。

掉落槽
交换过操作角色后显示的冷却时间，该槽会慢慢减少，到0时即可换人。数字“1.0”是否表示冷却时间减少的速度呢?

同伴的图标以及圣灵标记
同伴图标看似与上屏一样，但只要点击它们即可发动对应连携技。

当同伴数目达到3个时……
索拉和利库最多可带上3个圣灵随行，不过参加战斗的无论如何只有2个，第3个圣灵会在这里坐一下板凳，需要用它的时候再切换上去即可。

新登场的食梦者们



美型天马 圣灵

帅气的天马，能够使用划空突进和狂风攻击，也能化作索拉的坐骑。

角龙 圣灵

以巨大的身体和角为武器，连携技发动后会变成全身尖刺的球体。



索拉骑上后快速冲刺

向着有利的方向发展

双重联动 梦幻闹宴

索拉发动的双重联动技，让一个圣灵被另一个吸收从而巨大化，再跳到其身上战斗。



双重联动 联盟冲刺

排成一列的突进技，只要两个圣灵的属性均为物理，即可发动该连携技。





星彗 动联重双

与炎属性的圣灵组合出的连携技，索拉和圣灵们乘坐陨石落下，引起大规模的爆炸。





鹿角甲虫
梦魇

防御坚固，擅长远距离攻击，拥有地雷、技能封印弹等棘手的攻击方式。



幽灵小丑
梦魇

拥有冷气、噬咬、吸入等攻击方式，一旦被他的大舌头舔到，就会动弹不得。



掌机平台在时隔近8年后终于迎来了原创的《火纹》新作。登陆3DS平台的《觉醒》无论从剧情还是系统上都极具看点，蓝发主人公库洛姆在设定上与初代主角马尔斯有着千丝万缕的联系，而双人连击相信会给战斗系统带来天翻地覆的变革。接下来就为各位带来本作的大量情报。

3DS	火焰之纹章 觉醒		
	ファイアーエムブレム 觉醒		
	Nintendo	S・RPG	日版
	1人	4800日元	对应周边未定
	相关报道：-		预定2012年4月19日

文 苍穹

美编 sienna

火焰的觉醒，纹章的传承！

库洛姆

◀库洛姆的祖先是曾把世界从邪龙手中拯救出来的圣王。

伊利斯圣王国的王子、英雄王的末裔，手持王家代代相传的宝剑——法尔西昂。库洛姆虽是王族但却身兼自警团团长的职务，正义感十足的他凭自己的力量守卫着祖国的和平。

▼法尔西昂为何会从“神剑”变成“封剑”？

◀性格开朗的莉兹有时也会耍些小脾气。

莉兹

伊利斯圣王国的公主、库洛姆的妹妹。莉兹因为不谙世事而显得有些任性，不过内心深处还是十分善良的。莉兹同样也是自警团的一员，职业是能够使用治疗杖的修女。

自创角色系统

与NDS上的《新・纹章之谜 光与影的英雄》一样，本作同样允许玩家自制一名角色，作为分身参与到波澜壮阔的战争中。自创角色的性别、容貌、语调等都可以任玩家自由设定，其在游戏中的身分是自警团的军师，职业是能够同时使用魔导书和剑的全新职业——“战术师”。

纹章之谜延续？

虽然官网还未言明，但库洛姆的祖先——英雄王很明显是在暗指马尔斯，法尔西昂以及封印之盾的出现也证明了这一点。细心的玩家会发现本作的标题LOGO下还有一小段英文，翻译过来后是“两条沉睡的巨龙，一条是人类神圣的朋友，另一条则是绝对的破坏者。两位英雄分别拥有两条龙的印记，他们的相遇意味着巨龙的觉醒以及世界的终结。”

3D

2D

▲►设定完2D的容貌后，3D建模也会发生改变。

▼►失去记忆的自创角色与库洛姆兄妹相会。

▲角色服饰上的改变也会清晰地体现在3D建模中。

自由选择难度

在难度选择方面，《觉醒》同样沿用了《新・纹谜》的设定，初期有三种难度适合不同程度的玩家。另外，选择“经典”模式，角色在战斗中被击倒就会直接阵亡，而选择“轻松”模式的话，角色在HP降为0后只会暂时撤退，下场战斗中仍可继续使用。



指挥全军作战

作为正统的战棋游戏，“《火纹》系列”深受玩家喜爱的一大原因就是其出色的战略性，兵种特性、武器克制、地形效果等要素都要考虑周全，才能够克敌制胜。本作在战斗信息显示时更加一目了然，屏幕上会显示出战斗过后双方的体力残余量，方便新手玩家。

①选择单位



②进行移动



③确定目标

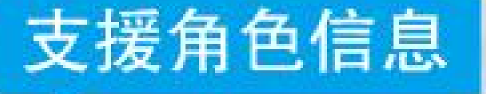


④战斗开始

▲过关时会显示本次战斗的MVP，不知是否会有特殊奖励?

全新战斗系统

在最早公布的宣传影像中出现的双人协力攻击终于有了正式名称——“Dual System”，角色在发动攻击时，邻接的同伴可以作为支援单位参战，对敌人进行追击；而在受到敌方攻击时，还可以展开支援防御。目前尚不清楚敌方是否也能使用追击，但结合以往的支援效果，相信本系统会成为战术安排的核心。









▲能力加成效果过后，支援角色发动攻击。

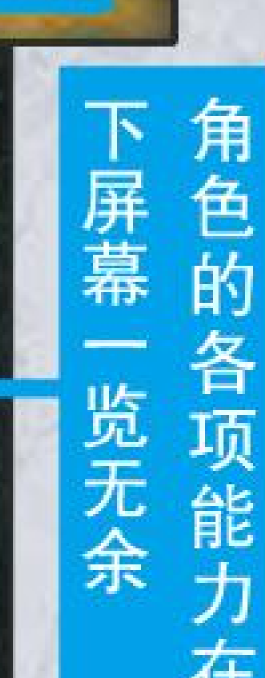
角色能力育成

随着战斗的进行，角色能够累积经验值，伴随着等级的提高，会有随机几项能力得到提升，不少死忠玩家对“凹点”也是乐此不疲。本作号称职业种类超过40种，应该已经包括了上级职业在内。

上屏幕显示角色升级时的信息









▲“战术师”是本作的全新职业。



▲魔道士擅长魔法攻击，不过守备力较低。







◀骑士可以使用剑和枪，移动力也非常出色。

自由地图模式

本作采用了《外传》以及《圣魔之光石》中的自由地图模式，玩家可以自由选择移动的场所，在非主线相关的战场进行练级或购置武器、道具等。





▲在地图上碰到敌兵、按下A键后便可进入遭遇战。



▲武器店同样有“炼成”的选项。



►从行商人那里可以买到“拯救杖”等稀有道具。

世界樹の迷宮 伝承の巨神



以日式萌系角色结合传统的3D迷宫探索式游戏，NDS上的“《世界树迷宫》系列”凭借独特的绘图系统和超高的难度受到了不少玩家的青睐。如今该系列的第4作宣布登陆3DS，究竟平台的进化会为游戏带来怎样的变革？就请观看本作的详细情报吧！

3DS	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神		
	世界树の迷宮Ⅳ 伝承の巨神		
	Atlus	RPG	日版
	1人	6279日元	对应周边未定
	相关报道：—		预定2012年7月5日

文 苍穹 美编 澄香





大陆最边远的城镇名为“达尔西斯”，该镇更遥远的地方是前人未曾涉足过的大地，在那里耸立着一棵高耸入云的“世界树”。

从很早以前就相传，在世界树中沉睡着能把人们引向永劫乐园之物。为了确定传说的真伪，领主向大陆全境发出了布告：“前往世界树解开真相吧！”。

众多的冒险者闻讯赶来，而你也是其中的一员。为了解明世界树的真相、获得名誉和财富，全新的冒险就此展开！

剑士 团结队伍的核心

医师 司职回复的专家


7种职业公开！
重装兵
保护同伴的堡垒
魔法师
属性攻击的好手
夜寻者
能削弱敌人能力
狙击手
擅长远距离攻击
舞者
用舞蹈支援同伴

丰富的迷宫、广阔的世界！

带领着队伍踏破层层迷宫、并亲手用触控笔绘制出精美的地图是“《世界树迷宫》系列”的最大特色，从已公布的设定原画和截图可以看到，本作的场景相当丰富，相信出没的敌人也会大相径庭。“热气球”是本作的新增元素，目前看来非常像前作中的“航海模式”，应该会加入一定的解谜要素。

◀▲雪山、森林、岩壁等迷宫的自然风貌迥异。

▲下屏幕的绘图界面，右下方多了一个“热气球”，而且图标可以切换到另一栏。

▶乘坐热气球时绘图界面也会不同。



3D怪物扑面袭来！

在深邃的迷宫中暗藏着各种凶恶的怪物，其中尤以各阶层的BOSS级敌人F.O.E（Field On Enemy）最为难缠，本作中它们不再是以球体、而是以实实在在的本体形象出现在迷宫中了，而且F.O.E拥有自己的习性，掌握其行动规律后可以顺利避战，或者是伺机偷袭、先发制人！



◀F.O.E正在饮水，此时上前触发战斗可以先制攻击。

▲◀战斗画面只能看到敌人，我方依然由五人小队构成。

◀战斗指令相比前作多出『BURST』，不知是否与初代的『BOOST』近似。

▶面向新手的"CASUAL"难度，难易度在游戏中可随时改变。

文 乌冬 美编 sienna

“《高达 战争》系列”在PSP上取得了不错的成绩，作为PSP的后继机，PSV当然也不能少了这位常客。不过和PSP上以UC系《高达》为主不同，PSV第一作以在新生代高达粉丝中人气很高的《高达SEED》为题材，下面来看一下本作的概要吧。

PSV

机动战士高达SEED 激战宿命

机动战士ガンダムSEED BATTLE DESTINY

NBGI	ACT	日版	预定 2012年春
1～4人	售价未定	对应周边未定	

相关报道：－

登场作品

《机动战士高达SEED》
《机动战士高达SEED DESTINY》
《机动战士高达SEED C.E.73 观星者》
《机动战士高达SEED ASTRAY》
《机动战士高达SEED X ASTRAY》
《机动战士高达SEED VS ASTRAY》
《高达SEED MSV》
其他

C.E.时代 任你纵横！

和以往的作品一样，游戏中玩家可以在地球联合、扎夫特等原作势力里选择其一，作为原创机师登场，并和基拉、飞鸟等角色一起经历各场经典战役。接下来将对本作登场的机体以及关卡进行介绍。

机体

强袭自由高达

出自《机动战士高达SEED DESTINY》

▶基拉原作后半搭乘的机体，拥有非常强力的无线远隔诱导兵器龙骑系统。

正义高达

出自《机动战士高达SEED》



▲阿斯兰和基拉一起并肩作战时搭乘的机体，拥有丰富的武装，发挥着很高的战斗力。

命运高达



出自《机动战士高达SEED DESTINY》

▲飞鸟真原作后半搭乘的机体，因为有着可以对应各种战况的高泛用性以及战斗力，在游戏中也非常活跃。


▲飞鸟原作前半搭乘的机体，后半换由露娜玛莉亚驾驶，机体可通过改变背部装备的方式在3个形态之间切换。
脉冲高达
出自《机动战士高达SEED DESTINY》
强袭高达
出自《机动战士高达SEED》
◀基拉最初的机体，可在空战、剑装和炮击三种形态间切换。
出自《机动战士高达SEED DESTINY》
村雨
▲奥布的量产型MS，可变形为飞行形态。
炮战型扎古勇士
出自《机动战士高达SEED DESTINY》
▲扎古勇士的炮战形态，装备了强力的激光武器。
观星者高达
出自《机动战士高达SEED C.E.73 观星者》
毁灭高达
出自《机动战士高达SEED DESTINY》
◀地球联合军制造的巨大MS，拥有连都市都可瞬间毁灭的破坏力。
▲为探索广大的太阳系而开发的非战斗用MS，装备了巨大的光轮推进翼。

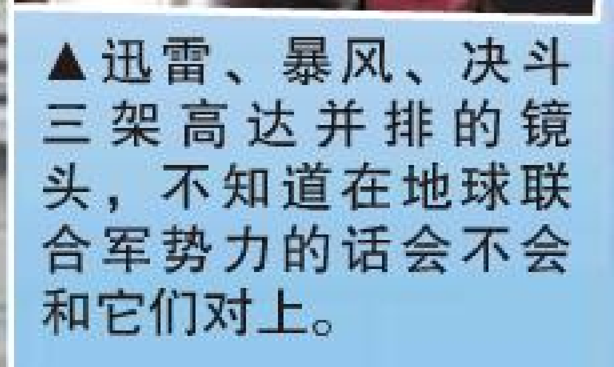

全武装异端高达蓝色机
出自《机动战士高达SEED ASTRAY》
▲原作后半阿斯兰的爱机，除了中距离射击战外，接近战也能发挥出很强的性能。
无限正义高达
出自《机动战士高达SEED DESTINY》
自由高达
出自《机动战士高达SEED》
▶原作后半基拉搭乘的机体，因为搭载了刻引擎，在当时发挥着出众的性能。
▲为了能进行持久战，机体全身上下都装备了武器。
出自《机动战士高达SEED VS ASTRAY》
◀装备了既是枪也是剑的巨大兵器“战术武器包Ⅱ”的MS。
▼异端高达红色机的改装型，背部装备的“战术武器包ⅡL”除作为武器外，还可以变形成多种形态来运用。
异端高达蓝色机二型改
出自《机动战士高达SEED ASTRAY》
▼为了使用150菊一文字而制造的装备，有着压倒性的力量。
异端高达红色机改
异端高达红色机强化承载装备
出自《机动战士高达SEED VS ASTRAY》


漆黑强袭高达
出自《机动战士高达SEED C.E.73 观星者》
▶以强袭高达为基础进行了多处修改的机体。
剑装灾厄高达
出自《高达SEED MSV》
▼对炮击战的灾厄高达进行接近战改造的机体，巨大的对舰刀是其最大的特征。
圣盾高达
出自《机动战士高达SEED》
▲阿斯兰从地球联合军强夺过来的机体，可变形为MA形态，擅长高机动战。
神意高达
出自《机动战士高达SEED》
▶克鲁泽原作中驾驶的机体，拥有龙骑系统，可进行全方位的攻击。
决斗高达AS
出自《机动战士高达SEED》
▲决斗高达装备了追加装甲的形态，战斗中装甲可分离。
晓
出自《机动战士高达SEED DESTINY》
◀有着可反射激光的特殊装甲“八咫镜”，可在高机动型虎头海雕形态和使用龙骑系统的不知火形态间切换。

任务

偽りの平和

《机动战士高达SEED》第1话的内容，为了强夺地球联合军在资源卫星内开发的新型MS，扎夫特军展开了行动。



▲迅雷、暴风、决斗三架高达并排的镜头，不知道在地球联合军势力的话会不会和它们对上。





オペレーション・スピットブレイク

《机动战士高达SEED》第34话的内容，任务再现了原作中的大规模战斗。



エンジェルダウン

还原《机动战士高达SEED DESTINY》第34话的任务，应该会有基拉和飞鸟的对决。

系统

武装换装

《高达SEED》一大特点是有着许多可以换装的机体，这点在游戏中得以再现，可换装的机体可根据战况变更武装。

空战形态

剑装形态





炮击形态



复数锁定

特定的武装可使用复数锁定来瞄准多个目标，从而实现同时对复数敌人的打击。



PS装甲

多数高达类机体拥有可抵御实弹攻击的PS装甲，在对付使用实弹的敌人时有非常大的优势。



收集更为细致的游戏信息

新作拼盘

哥特式3D迷宫RPG降临！



PSP 冬宫哥特 沃尔姆·扎基尔与暗之仪式

エルミナ–ジュ ゴシック ～ウルム・ザキ–ルと暗の仪式～

◆Starfish◆RPG◆预定2012年5月24日◆日版

3D迷宫探索游戏“《冬宫》系列”又将在PSP平台推出全新作品，正如标题中所述，本作的角色、音乐、场景等，处处都会彰显中世纪欧洲的哥特风格。游戏的剧情发生在大陆东部的国家“伊修玛古”，那里本是加尔丹王统治下的和平乐土，然而最近在街头巷尾却传出了令人恐惧的流言——在附近的洞窟中出现了恐怖的魔物。进入洞窟调查的人无一生还，人心惶惶使得流言愈传愈烈，国王当即下令，召集调查队前往洞窟查明真相，本作的故事也就此展开……

游戏在系统方面沿袭了系列的一贯风格，3D迷宫的种类丰富，有洞穴、矿井、冰窟等等，迷宫中也暗藏着各种效果的陷阱，一旦身陷就会受到伤害，或是陷入不能使用魔法等不利状态。本作中共有400种形态各异的怪物，而道具的种类也达到系列最多的640种。在作成角色时，玩家可在8个种族、16种职业中进行选择，通过6人小队组合搭配、衍生出的丰富战术也是游戏的最大魅力。前作中的三种“导入系统”健在，“形象导入”允许玩家导入272×272规格256色的角色全身像；“头像导入”可以导入48×48规格256色的角色头像；而“音乐导入”则能自由导入喜欢的乐曲，作为游戏的背景音乐。（文：苍穹）



▲伊修玛古王城将作为玩家的根据地。



▲利用“形象导入”功能可以制作出风格迥异的角色。



▲▶强敌出现！队伍陷入危机。

小学生侦探双重出击！

NDS PSP 名侦探柯南 始于过去的前奏曲

名探偵コナン 過去からの前奏曲

◆NBGI◆AVG◆预定2012年4月19日◆日版



▲究竟该选哪位同伴一同行动好呢？

接承去年在NDS上发售的《名侦探柯南 蓝宝石的圆舞曲》，系列的第二弹《名侦探柯南 始于过去的前奏曲》也将同时登陆NDS和PSP了。这次游戏的关键词为“过去和现在”，剧情将会在过去和现在两个时间轴同时展开，不止处于现在时点的柯南要面对棘手的事件，过去的工藤新一也同样要针对事件展开行动，“两人”联手解决事件令真相大白。游戏的系统在继承前作的基础上，还增加了选择不同的同伴可令调查有不一样发展的“同伴选择”、利用说话的技巧引出情报的“交涉”、以及通过用不同词语组合出陈词令犯人动摇的“陈词字谜”三种新系统，即使玩过前作的玩家也能感到新鲜。（文：乌冬）



▲完成关键词令犯人动摇。

甜蜜的后宫恋爱，也是斯坦因之门的选择！



PSP 斯坦因之门 比翼恋理的爱人

STEINS；GATE 比翼恋理のだーりん

◆5pb.◆AVG◆预定2012年4月26日◆日版

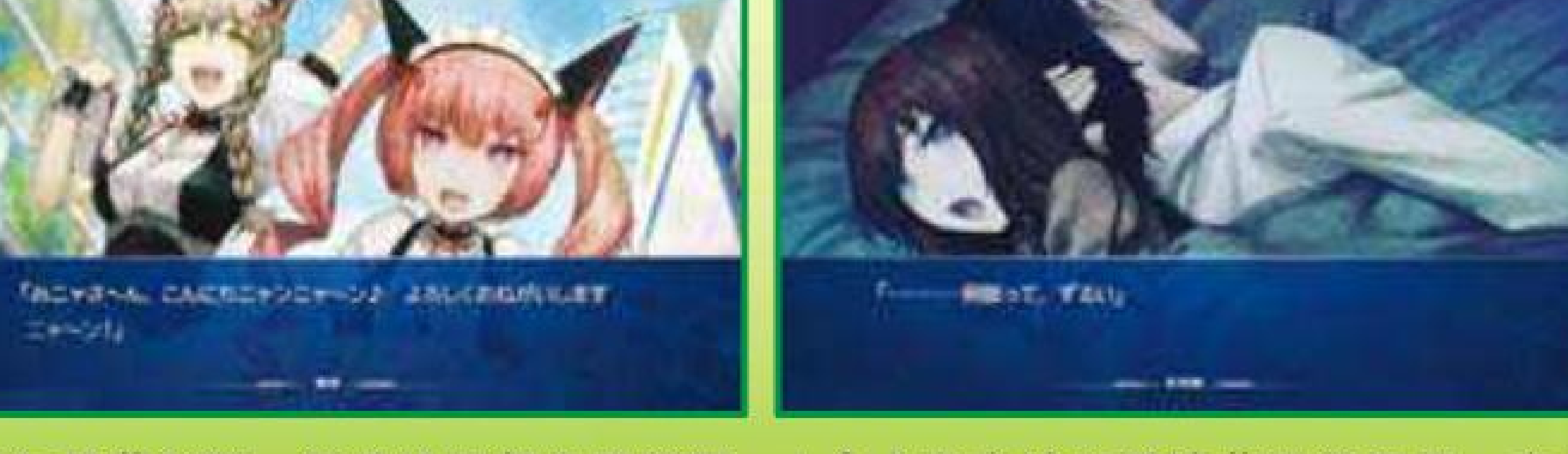
“科学妄想AVG”《斯坦因之门》移至PSP上获得玩家的广泛好评，因此其续作《比翼恋理的爱人》的PSP移植化也显得顺理成章。本作以《斯坦因之门》结局之后的世界为故事背景，讲述“厨二病”男主人公冈部伦太郎与女主角们（其中一个是伪娘）之间的轻松恋爱故事。通过D-Mail系统，主人公可以将信息发送回过去，然后如同蝴蝶效应般对未来的故事发展产生巨大变化。有别于前作的厚重感，本作更重于“服务性”，各恋爱路线相信也能够满足前作FANS们对众角色的需求与喜爱。另外PSP版的初回限定版还附送主题耳机作为特典，而预约特典则为主题手绳。（文：酷洛洛）



▲与超级美少女（尽管是个男的）在秋叶原约会！

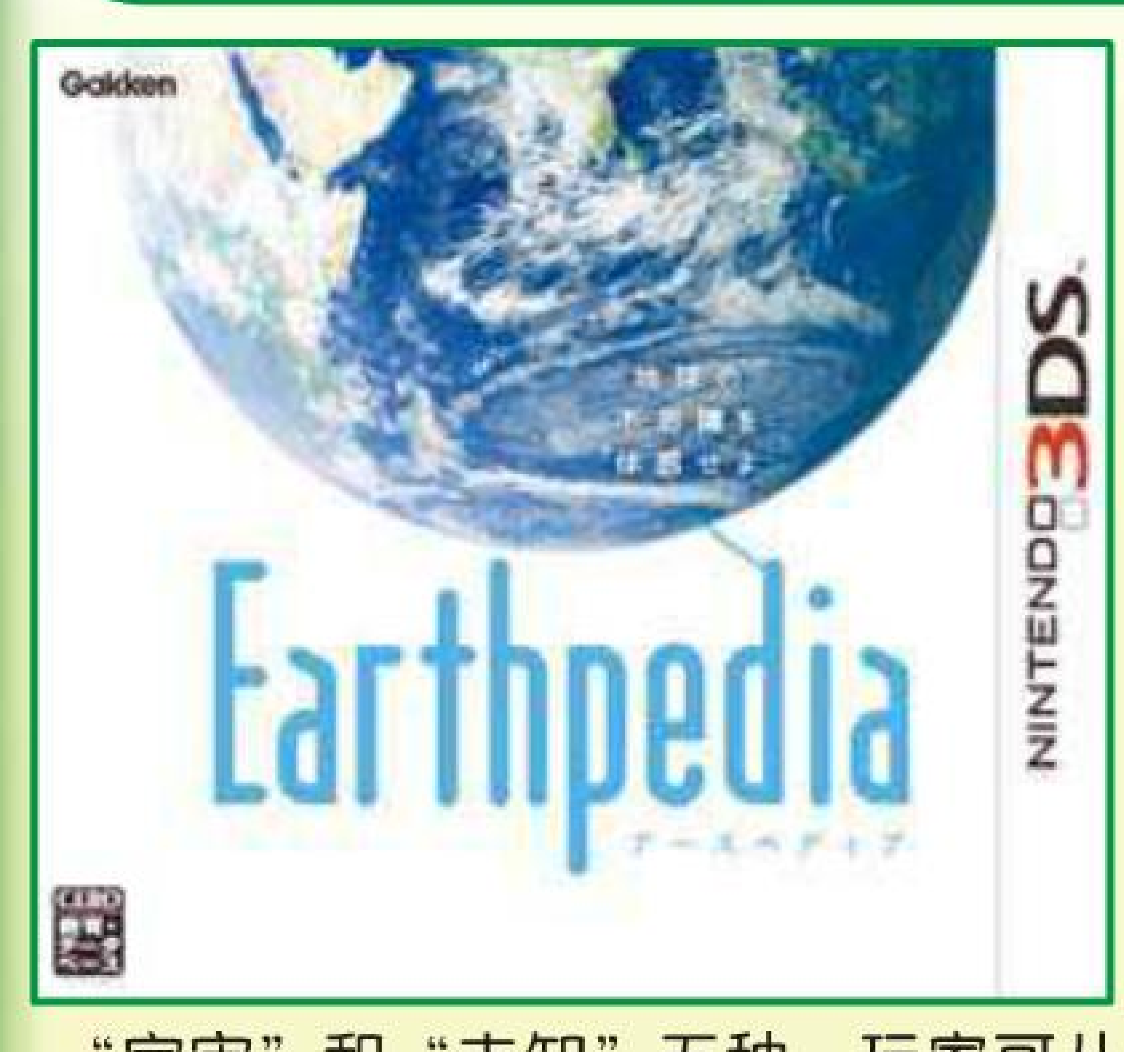


▲不仅是菲利斯，就连铃羽都身穿猫耳女仆装的世界线。



▲令人兴奋的恋爱情节迅速展开，主人公应该如何抉择？

探求地球的神秘、惊异与人类智慧！



3DS 地球百科

Earthpedia

◆Gakken◆ETC◆预定2012年4月19日◆日版

百度百科和维基百科都是群众喜闻乐见的资讯库，也是众多“好战”份子纵横论坛的必备工具，如果能在掌机上拥有一份百科随时查询，那也是相当实用的。这款《地球百科》即是以“地球”与“人类”为主题的情报库，收录了几百种情报，不过玩家需要通过迷你游戏去完成对这些情报的收集。情报的种类分为“自然”、“文化”、“科学”、“宇宙”和“未知”五种，玩家可从中获得生物、人体、气象、地质、古代文明、物理、化学以及一些未知现象的知识，完全可以将其当做一本趣味读物。

目前公布的收集情报方式分为“GEO搜索”和“AR搜索”两种，GEO搜索是通过爪臂捕获数码BUG，恢复破损数据；而AR搜索则是通过3DS的摄像头与现实世界互动，完成捕获数码BUG的任务，以收集GEO搜索无 法获得的情报。

（文：胧月）



▲虽然AR互动很棒，不过这只虚拟耗子不是人人都敢去碰的吧？



▲捕获屏幕中的数码BUG吧，没错，就是那个囧脸蜘蛛。

在PSP上领略苍之全貌！



PSP 苍翼默示录 连续变换 扩张版

Blazblue Continuum Shift Extend

◆Arc System Works◆FTG◆预定2012年5月31日◆日版

《苍翼默示录 连续变换 扩张版》作为PSV的首发游戏，与家用机版同时发售后，如今也将来到PSP平台。PSP版的游戏画面无可避免地会劣于PSV以及家用机版本，但收录模式可是一点不含糊。比起PSP平台上的前作来，本作追加了无限战神模式（Unlimitedmars Mode），让玩家能够连续挑战10名固定的UM强化角色；挑战模式的连技分类从10条增加为了15条，玩家能够更加具有针对性地进行练习；深渊模式得到了强化，道具更多，层数更深，敌人的分布也更加合理；故事模式中全新追加了Makoto、Valkenhayn、Platinum以及新角色Relius的剧情，还整合收录了初代《苍翼默示录》的剧情。而比起最新的PSV版来，PSP版更是新加入了充满乐趣的BBQ模式（Blazblue Quiz Mode），系统将会以本系列的知识为题向玩家发起挑战，而玩家就要在4个选项中进行回答，随着正确数目提高，题目的难度也会逐渐增加。

（文：白菜）



▲全新角色Relius，终于能在PSP上玩到了。



▲画面不可避免地有些缩水，但内容上决不妥协。

你也能够成为时尚达人！

3DS 女孩时尚3D 目标是顶级设计师

ガールズファションめざせ3D☆トップスタイリスト

◆Ubisoft◆ETC◆预定2012年4月9日◆日版



对于女性来说，时尚永远是无法割舍的话题，本作中玩家将成为设计师，一边为憧憬的模特设计衣服，一边制作完全属于自己的风格的道具，为了成为顶级设计师而努力。游戏中可以设计的服装种类共八种，包括外套、上衣、裙子、装饰品等等，服装的质地、颜色、花纹等各项细节可以自由设计，能够体会到不输给现实中的时尚的搭配乐趣。客人则会对玩家设计的服装搭配进行审核，合格的设计才能取得客人的欢心，从而升级，添加更多可使用的搭配道具，在搭配过程中就能不知不觉提升玩家的时尚品味。

本作共有三个模式，“故事模式”中玩家作为见习设计师，需结合顾客的意见为其进行服装搭配；在“自由模式”可以自由进行搭配设计；“联机模式”可以和朋友进行对战、比试时尚搭配功力。游戏支持邂逅通信，能够获得邂逅的玩家赠送的各种时尚道具。快带着你的3DS走入时尚的大门吧！


▲游戏中服装都可以自由设计。


▲邂逅通信能得到不少礼物。


▲自由搭配磨练自己的时尚品味。

（文：半夏）

爸爸的话不管在哪里都要听！

PSP 游戏里也要听爸爸的话

ゲームでも、パパのいうことを聞きなさい！

◆NBGI◆AVG◆预定2012年4月26日◆日版



由轻小说改编的一月番动画《要听爸爸的话》即将登陆PSP平台。原作讲述的是刚上大一的主角濑川佑太受姐姐的拜托照顾她的三个女儿，不过却因为某事件，变成了三个女孩的代理父亲，从而真正担当起照顾三个小女孩的责任。在游戏中，玩家将和三个女孩共同生活，除了要和她们进行交流外，还需要打工挣钱照顾她们的饮食起居。打工是游戏中的重要环节，日常生活消耗的钱都需要通过打工来赚，如何平衡打工和日常的交流是需要玩家仔细考虑的。另外每个月佳子伯母都会访问并检查佑太的生活态度，要是在一个月中过多地犯错的话可是会导致GAME OVER的哟。


游戏的豪华限定版售价仅为8800日元，其中包括插图广播剧DVD、小鸟游雏等身大气垫、迷你海报和浴室海报各4张，非常超值。提前预购的话还将获得两大初回特典，分别是PSP专用主题以及VS卡片，对原作感兴趣的朋友可千万不要错过啦。


▲要在什么地方花钱可要好好斟酌一番才行。



▲如何培养“女儿”也是非常重要的。

（文：阿鲁）



畅游口袋中的伟大航路

《海贼王》掌机游戏全回顾

关于《海贼王》，已经无须用太多的语言去介绍，它是目前日本动漫中当之无愧的No.1，去年漫画单行本以将近3800万册的销量稳居日本漫画销量榜首位，遥遥领先于第二名《火影忍者》700万册的销售成绩。在动漫世界风生水起，相关游戏自然不会少，最近，根据《海贼王》改编的动作游戏《海贼无双》便在PS3主机上火热发售了。但话说回来，这两年《海贼王》游戏有个比较明显的特点，就是偏爱出在任天堂的主机上。在PS和PS2称霸的年代里，《海贼王》还会时不时在Sony的主机上推出几款游戏，但进入次世代之后，《海贼王》的游戏就在PS系主机上销声匿迹了，《海贼无双》才是PS3上的第一款《海贼王》游戏，而PSP上根本就没有推出过一款《海贼王》。

掌机上的《海贼王》游戏最早出现于2000年，和《龙珠》、《柯南》等老牌经典动漫不同，首款掌机版《海贼王》并没有在GB上推出，而是登陆于动漫改编游戏大户Bandai自家的掌机WS上。下面我们就从WS上的这款作品开始，分机种盘点截至目前为止所有掌机版的《海贼王》游戏，希望各位《海贼王》FANS能够喜欢。

文 纸鸢 美编 澄香





海贼王 成为海贼王

厂商	Bandai	类型	TAB	发售日	2000年7月19日



Bandai手握众多动漫作品的游戏改编权，对于自家的掌机WS自然是毫不吝啬。2000年，《海贼王》开始走红，这款TAB类型的《海贼王 成为海贼王》出现在了黑白屏幕的WS上。它不仅仅是第一款《海贼王》掌机游戏，也是第一款根据《海贼王》为题材改编的电视游戏。作为开山鼻祖，本作只有FANS向作品应有的素质——漫画般的黑白画面、原作者尾田的亲笔人设、人人都会的大富翁玩法。

登场角色方面，由于此时原作连载才开始不久，所以不是很全，仅有包装盒封面上的路飞、索隆、娜美、乌索普和山治五人。好在简单易懂的掷骰子规则，搭配上丰富多彩的事件，再加上耳熟能详的几位主角，让历史上的第一款、也是惟一一款真正黑白画面的《海贼王》给人留下了还算深刻的印象。





WSC篇



海贼王 虹之岛传说

厂商	Bandai	类型	RPG	发售日	2001年9月13日

2001年，WS的升级版、拥有彩色屏幕的WSC发售，《海贼王》游戏最新作《海贼王 虹之岛传说》也紧跟潮流，以彩色画面登陆WSC。







本作是非常标准的日式RPG，登场角色方面，我方势力中多了薇薇公主，但游戏初期玩家扮演的是一个原创角色，所以无法控制路飞等人。游戏的剧情是完完全全的原创，和原作几乎没有任何交集，这个设定的好处是可以让玩家以不同于原作的全新视角融入到游戏中，从而体会到动漫中无法体会到的乐趣——不带着原作中先入为主的情绪游戏，对于FANS来说是全新的体验，而且这种设定还可能使非原作FANS的玩家反过来对原作产生兴趣。游戏本身的表现中规中矩，人设采用了可爱的Q版大头形象，搭配上轻松又不失原作风格的音乐，很容易令人着迷。也许是系列第一款RPG的原因，本作的系统不算完善，尤其是漫长的对话场景无法跳过这一点，让不懂日语的玩家很是头疼。



海贼王 财宝争夺战

厂商	Bandai	类型	TAB	发售日	2002年1月3日



距离《虹之岛传说》发售不到半年的时间，WSC上便迎来了第二款《海贼王》游戏，不过本作并不是《虹之岛传说》的续作，因为游戏的类型又回到了《成为海贼王》那样的TAB类型。

回归初代大富翁玩法的本作，副标题是“财宝争夺战”，游戏的内容也正是围绕对财宝的争夺展开的。原作中除了娜美之外，其他几个主角都视钱财如粪土，但是到了这款游戏中，大家都争先恐后地加入到了对财宝的争夺中。因为画面变成了彩色，所以比起WS上那一作《海贼王》游戏来说，本作有了脱胎换骨的变化，系统也更加完善，可供选择的角色和游戏中的事件也明显多出不少，很多突发事件干脆就是原作中的精彩片段，FANS玩起来一定倍感亲切。









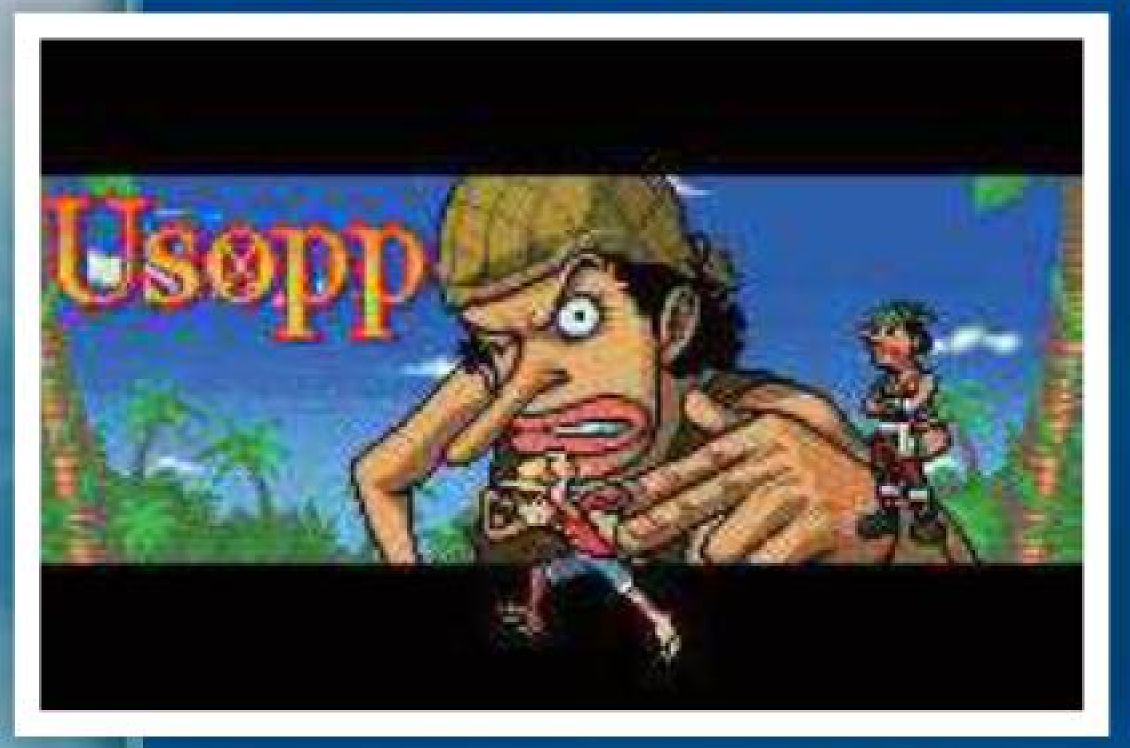
海贼王 伟大的战斗

厂商	Bandai	类型	FTG	发售日	2002年7月12日



2002年，WSC上的动漫改编类游戏层出不穷，《海贼王》一样不甘人后，《财宝争夺战》发售后刚刚半年，这款《海贼王 伟大的战斗》便开售了。相比之前的TAB和RPG，这款格斗类的《海贼王》游戏对于不懂日文的玩家来说是个福音——本来嘛，原作就是热血打斗场面不少的少年漫画，也是时候推出一款动作类游戏了。

游戏的表现令人满意。登场角色方面，草帽海贼团的前6名成员全数露面，加上隐藏角色，全部登场人物多达13人。角色的人设都是Q版大头形象，这也成为后来《海贼王》的2D动作类游戏的基本配置。系统方面，乍看上去像是正常的FTG，但实际上战斗时场地非常开阔，有种ACT游戏中BOSS战的感觉，角色发动必杀技时还会出现特写画面，场面十分壮观。模式方面，后期会出现组队模式，比普通的1对1单挑有趣得多，因为支持2人联机，还可以和朋友展开对战。另外，游戏中隐藏着"通缉令"，总共有60张，不断收集就可以获得隐藏角色和隐藏招式。







海贼王 财宝争夺战2 欢迎来到巴奇岛

厂商	Bandai	类型	TAB	发售日	2002年12月20日



2002年，第三款WSC《海贼王》游戏在这一年的圣诞节前发售了，副标题"财宝争夺战2 欢迎来到巴奇岛"的本作是年初发售的《财宝争夺战》的续作，当然玩法上也依然是大富翁类型，只是这一次的游戏地点换到了原作中著名的反派——巴奇船长的地盘上。



比起《财宝争夺战》，本作的可选角色和突发事件更多更丰富，游戏过程中巴奇船长还会不时出现增加笑料。作为桌面游戏，本作的语言问题依然是困扰不少国内玩家的难题。







海贼王 乔巴大冒险

厂商	Bandai	类型	RPG	发售日	2003年10月16



2003年，曾经满怀豪情的WSC在掌机市场的争夺中被GBA完胜，因而这款同年发售的《海贼王 乔巴大冒险》也成为了《海贼王》在WSC上的谢幕之作。

副标题是“乔巴大冒险”，所以游戏的主角自然是可爱的蓝鼻子船医了。这个头戴着粉色“×标记”的家伙原本是一只驯鹿，因为吃了人人果实变成了可以说话的驯鹿超能力者。作为“草帽海贼团”最与众不同的一员，乔巴在原作FANS中有着巨大的人气，所以以它作为这款RPG的主角也算在情理之中。游戏的背景设定得非常搞笑，草帽海贼团的众人因故变成了动物形态：路飞变为猴子、索隆则变为老虎、娜美化身猫咪、山治成了狐狸、罗宾则变成大嘴鸟……最倒霉的还是乌索普，变成了传说中的妖怪——河童。这一下草帽海贼团惟一正常的就剩下仍然是驯鹿形态的乔巴了，为了治愈变成动物的伙伴们，可爱的乔巴踏上了寻找药物的冒险之旅。整体上，本作沿用了《虹之岛传说》的系统，但画面和音乐都有进步。让玩家控制着可爱的乔巴冒险，也算是为WS系掌机上的《海贼王》游戏画上了一个完美的句号。









海贼王 梦之路飞海贼团诞生

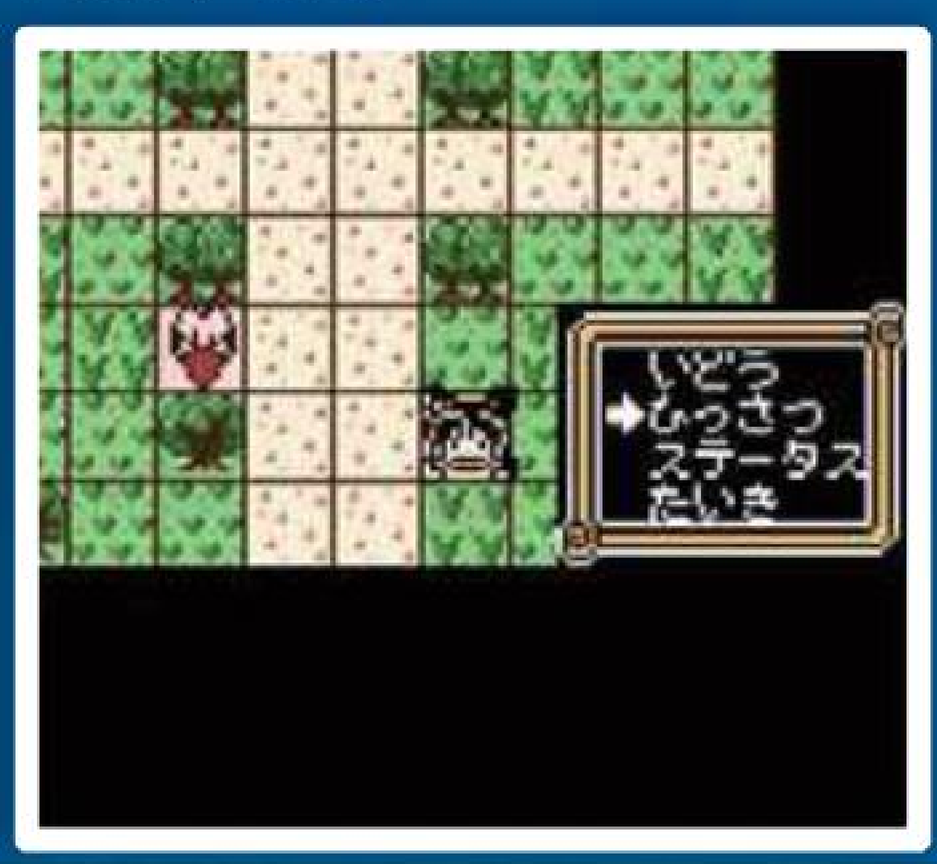
厂商 Bandai　类型 RPG　发售日 2001年4月27日



GB系主机上的《海贼王》游戏开始于GBC，所以其上的第一款《海贼王》就赶上好时代拥有了彩色画面，而不需要像《柯南》、《龙珠》的首款掌机游戏那样需先要经过黑白画面的洗礼。作为GB系主机上的第一款《海贼王》游戏，《海贼王 梦之路飞海贼团诞生》在剧情上紧扣原作，从路飞离开家乡变成海贼讲起，一路上遇到了索隆、娜美和乌索普，并最终邀请他们加入了草帽海贼团。当然了，剧情大体上是照搬原作，但在细节上还是加入了原创内容的。本作的画面稍显诚意不足，登场角色几乎都是简陋的二头身，比同时期的WSC版《海贼王》差了不少，而且移动时操作感也比较生硬。游戏时，如果触发大段剧情，原作中的经典画面便会重现。游戏的整体感觉比较自由，虽然剧情上要按照原作走，但是也有不少可以自由发挥的地方。本作的容量是GB卡带的极限32m（相当于电脑上硬盘容量的4MB），所以内容相当丰富，同时本作还是GB和GBC共通的卡带，GB也可以正常游戏，只不过显示黑白画面。







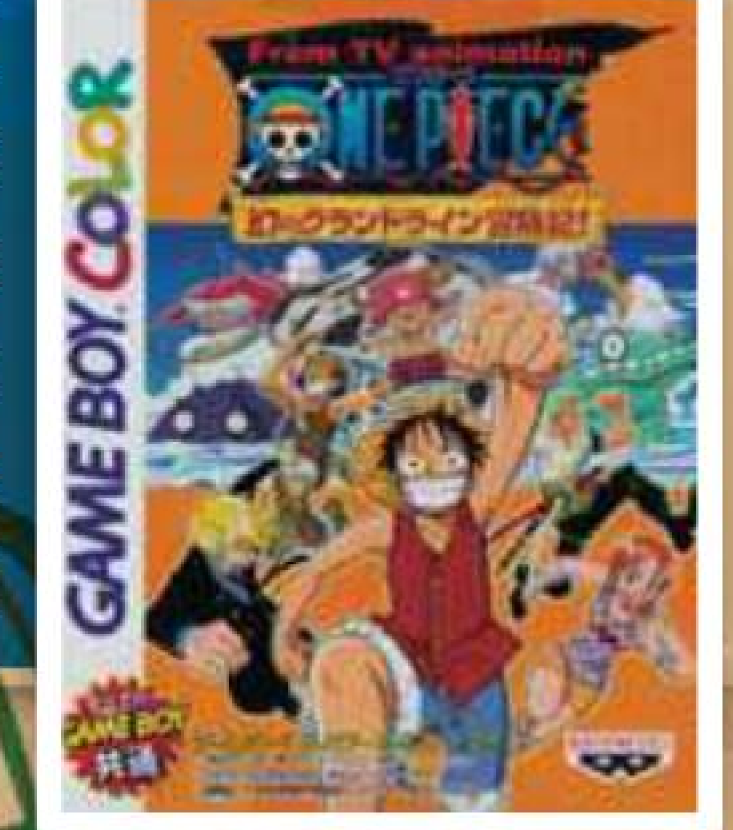


海贼王 幻之地平线冒险记

厂商 Banpresto　类型 RPG　发售日 2002年6月28日

GBC上第二款海贼王游戏《海贼王 幻之地平线冒险记》发售的时候，GBA都已经开卖一年多了，但Banpresto还是继续选择在GBC上推出《海贼王》游戏。

背景方面，本作已经来到了“伟大航路”中的最后一个小镇——始末镇，剧情则采用了原作和原创交替的方式进行交代，一个个看似独立、实际有着联系的事件就这样被串联在了一起，而且为了配



合原作的进度，海军女曹长、和索隆有着不解之缘的达斯琪会在游戏初期便出现。系统照搬了前作，一点进步都谈不上，就连卡带都也仍然不是GBC专用。战斗时保持了前作简单易学的特点，登场角色也更加丰富，32m的大容量卡带中收录了22个事件，整个流程玩下来感觉相当丰富。









海贼王 七岛的大秘宝

厂商	Banpresto	类型	A・RPG	发售日	2001年11月15日



本作是GBA上的第一款《海贼王》游戏，类型延续了GBC时代的RPG，但因为游戏过程中强调动作要素，所以实际上算是一款A・RPG。每个登场角色的技能也都完全贴合原作中的设定，娜美对财宝的直觉可以帮助大家少走弯路，乌索普的射击能力能够解开一些远程机关，乔巴则可以通过与动物对话获得一些主线之外的重要信息。最有意思的还是山治，原作中对女性呵护有加的他，在游戏中为了体现骑士精神，竟然不会主动攻击女性角色。游戏的战斗在5×5的方格上进行，玩家的角色只能在格子范围内移动和攻击，如果单看战斗过程，感觉就像是在玩战棋游戏。最后要说的是剧情，完完全全的原创故事：在草帽海贼团和薇薇公主前往阿拉巴斯坦王国的途中，主角们遭遇了龙卷风，船上的7个人全部失散流落到了七个完全不同的岛屿上，玩家则要从一开始只能控制路飞一人的条件下进行游戏，通过不断地冒险和寻找，将所有人汇合起来。









海贼王 目标是赏金王

厂商	Banpresto	类型	TAB	发售日	2003年3月28日



2003年的GBA进入成熟期，其上的第二款《海贼王》游戏也恰好在此时诞生，不过这款副标题为“目标是赏金王”的作品再次回归了WS上初代作品的大富翁玩法。

游戏的剧情比较简单，黄金梅利号出了问题，于是娜美指使路飞和乌索普等人前去筹款修船，不过这是个比赛，只有先凑齐修船所需费用的那个人才能取胜。算上玩家，游戏中总共会有四组人马，他们各自开着一条船在大海上掷骰子按照点数前进，这个过程中少不了会触发各种有趣的事件，有时还要会被卷入战斗中，战斗也是通过掷骰子的方式进行。比起WS和WSC上的同类型《海贼王》游戏，本作的优势是有汉化版，这也是第一款拥有汉化版的《海贼王》游戏，尽管只是民间汉化版，但汉化素质却颇高。









海贼王 棒球进行曲

厂商	Bandai	类型	SPG	发售日	2004年3月11日





这是本人玩得最久的一款《海贼王》游戏，原因嘛——因为它是一款体育游戏。你没看错，本作是一款如假包换的SPG，游戏的主角有两个，一个是海贼，另一个是棒球。棒球在国内算是一项不太常见的运动，但是在日本是普及度很高的项目；此时的《海贼王》也已经基本在成



为了人尽皆知的日本国民级漫画，于是将这两样东西组合在一起的这款《海贼王 棒球进行曲》，玩起来倒也并不突兀。

原作中的海贼们以自己所在的团体为名组队在这款游戏中参加棒球比赛，队伍包括“草帽海贼团”、“小丑巴奇海贼团”等，而除了海贼势力外，海军、阿拉巴斯坦王国也都派出了代表队，队员都是原作中个性十足的角色们。SPG中可以选择比赛场地的传统在这款游戏中没有被遗忘，黄金梅利号的甲板、海军军舰、阿拉巴斯坦王国的城门都成了棒球比赛场地。比赛过程是最笑料百出的时刻，原作中身怀绝技的家伙们到了棒球场上丝毫没有收敛的意思，很多人根本不用球棒击球，仅仅一个草帽海贼团里，就都是些歪门邪道之人：路飞击球用的是自己的橡胶大拳头，索隆则是腰间的三把剑，山治不用想就是把棒球当足球踢……相对而言，投手还算正常，起码都是在用手扔球。

游戏难度较低，没有正规棒球游戏那么难上手，通过GBA的十字键和A、B两个按键便可以完成几乎所有的操作，而且看《海贼王》角色们耍宝的同时还可以顺便学习棒球规则，可谓一举两得。



海贼王 龙之梦

厂商	Bandai	类型	A・RPG	发售日	2005年4月28日



2005年，NDS已经发售了将近半年的时间，GBA开始逐渐淡出人们的视野，不少系列开始在GBA上推出了最后的作品。《海贼王》也没有例外，这一年的4月，《海贼王 龙之梦》发售，这是最后一款根据《海贼王》改编的、面向日本地区发售的GBA游戏。类型是角色扮演，副标题中的“龙之梦”成为游戏的关键词。PS上有一款可以视作《龙之梦》前作的《海贼王 海之梦》，它的剧情设计得颇具新意，游戏中路飞等人因为听到了谜之笛声丧失记忆，于是在为了找回记忆，原作中的剧情全部被打乱放在游戏中，而玩家则要在这看似杂乱无章的世界中冒险。

本作同样借鉴了这种倒叙和插叙结合的方式叙述游戏剧情，由于很多情节的顺序被打乱，所以游戏中一些关键谜题的破解需要玩家对原作了如指掌甚至是倒背如流才行。不过在系统上，本作和PS版《海之梦》截然不同，《海之梦》是卡片RPG，因而战斗过程中卡片举足轻重；本作则完全抛弃卡片要素，战斗部分采用全手动操作，使游戏变成了A・RPG。此外，人设也和PS版《海贼王》游戏一样偏向3D化，虽然是保持卡通风格的3D化，但还是和GBA上其他的《海贼王》游戏有着显著的区别。



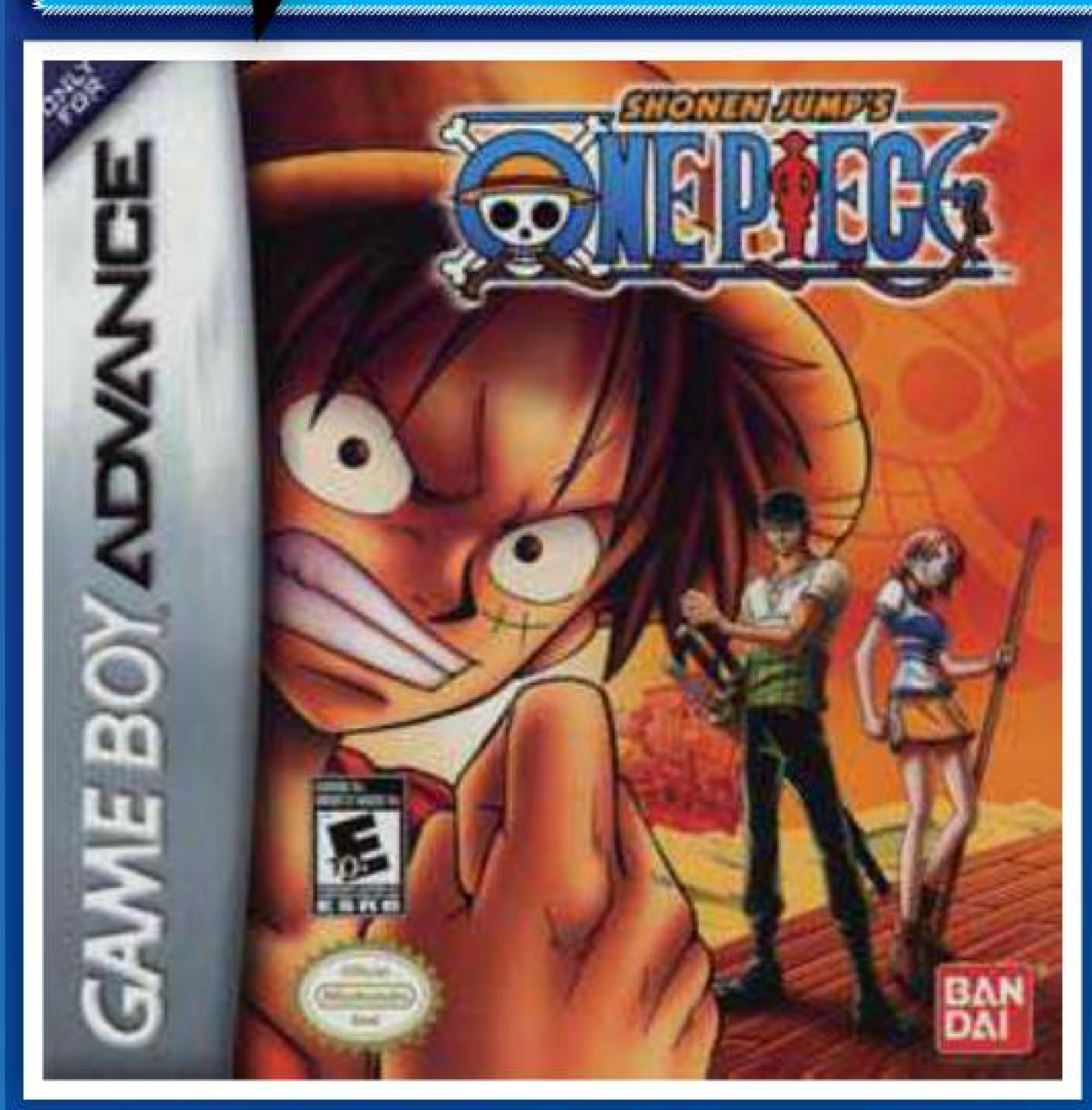




少年Jump 海贼王



厂商	Bandai	类型	ACT	发售日	2005年9月7日



《少年跳跃 海贼王》是2005年秋天发售的横版ACT。本作是专门面向美国市场打造的一款《海贼王》游戏，所以没有推出过日版，游戏名称方面也选择了非常传统的“One Piece”这个原名，甚至还加上了连载《海贼王》的“少年Jump”的前缀，所以本作更多地是为了满足美国《海贼王》FANS们的需求（之前的《海贼王》游戏很少推出美版）。除此之外，本作还和多数美式游戏一样，选择了多平台发售，除了GBA版，同期还推出过PS2和NGC版。

在真正玩到游戏之前，很多人都对本作翘首以待，因为从游戏的截图上看，本作和GBA上另一款动漫改编类ACT《龙珠大冒险》类似——画面鲜艳、角色可爱。不过遗憾的是，本作和《龙珠大冒险》的相似之处也仅仅只有画面而已，操作感比后者差了太多，尤其是跳跃的时候角色只能直上直下，感觉非常僵硬，而且打击感也没有《龙珠大冒险》拳拳到肉来得爽快。不过抛开操作感不谈，本作的表现还是不错的，玩家控制路飞时，草帽海贼团的其他成员也悉数登场，作为援护角色帮助路飞展开冒险，能和这么一大群熟悉的角色热热闹闹地一路前进，对原作FANS来说还是颇具吸引力的。









海贼王 灵魂档位

厂商	NBGI	类型	FTG	发售日	2007年8月30日

《灵魂档位》是《海贼王》游戏在NDS上的处女作，2007年发售的本作当时被冠以“《海贼王》诞生10周年纪念作品”的头衔。

游戏的类型是大乱斗，最多支持4人联机。画面显示上采用了3D效果显示，可

使用的人物多达20名。除了普通的战斗之外，下屏中还加入了卡片辅助系统，卡片上的角色更是达到了130种，所有卡片均按照原作中的角色形象绘制，几乎所有重要的角色都会以这种方式出现在游戏中。副标题中的“灵魂档位”指的正是卡片系统，战斗时玩家可以通过点击NDS下屏的方式使用这些位置上的“灵魂卡片”，卡片分为提升角色能力的“强化系”、影响角色状态的“变化系”和让战斗场地或对手的卡片发生变化的“意外状况系”三类，除此之外还有可以发动超华丽攻击效果的“必杀技卡片”。每种卡片有不同的效果，使用时所耗费的点数也不尽相同，部分卡片组合后还会产生强大的叠加效果。多样的卡片让玩家可以按照自己的需求规划，也就是说除了打斗，巧妙的卡片战术在游戏中也至关重要。游戏主要由三种模式构成，“故事模式”中完成相应条件就可以通过关卡，过关后还能获得灵魂卡片；“对战模式”则是纯粹找乐子的大乱斗，玩起来欢乐无比；“海贼名鉴”中可浏览卡片、编辑卡组或者与其他玩家交换卡片。

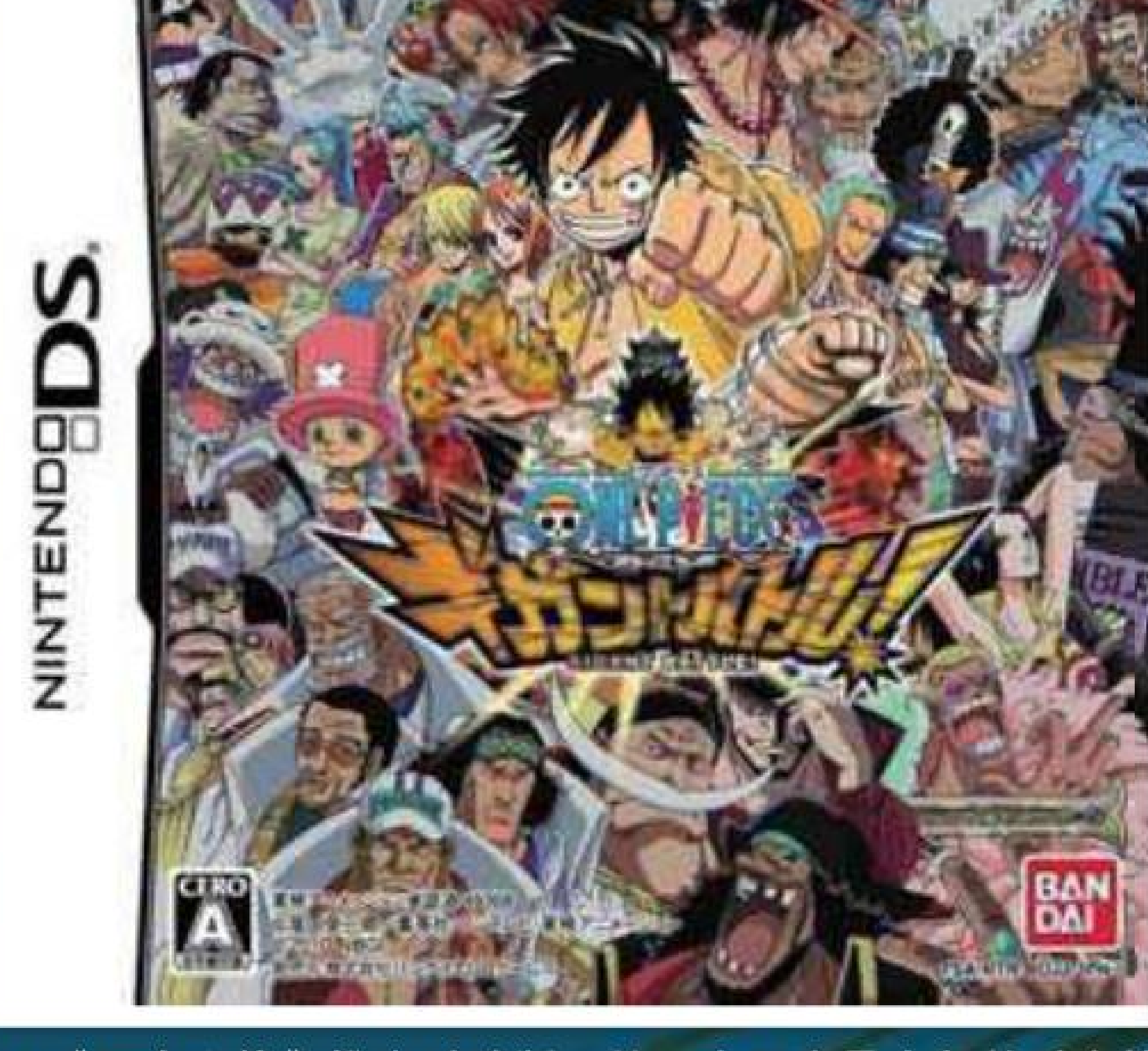






海贼王 巨人之战

厂商	NBGI	类型	ACT	发售日	2010年9月9日





▲《巨人之战》推出过欧版，然而在日本是全年龄对应的游戏，到了欧洲却被变成了“12岁以上才可游玩”，这多少显示出了东西方文化的差异。







◀▲《巨人之战》的汉化版截图，续作《巨人之战2》的汉化也已经在进行中。

时隔三年，NDS上再次迎来《海贼王》的游戏新作。类型上，本作仍然是对战ACT，不过画面却回归了WSC时代的纯2D风格，登场角色也都是接近Q版的比例。游戏中，玩家可以自行设计属于自己的海贼团，包括团队名称等要素都可以自行设定。创建好自己的海贼团后，就可以开始和游戏中其他的海贼团展开抗衡了。游戏的主要内容还是在上屏完成，触摸屏的利用不算太好，但至少还算不过不失。

本作值得一提的是推出了汉化版，其实掌机上的《海贼王》游戏得到汉化的不在少数，尤其是GBA和NDS上的，甚至吸引了不少原本和游戏无关的动画汉化组加入到游戏的汉化行列中，其实这也从侧面反映了《海贼王》的火爆程度。



海贼王 巨人之战2 新世界

厂商	NBGI	类型	ACT	发售日	2011年11月17日



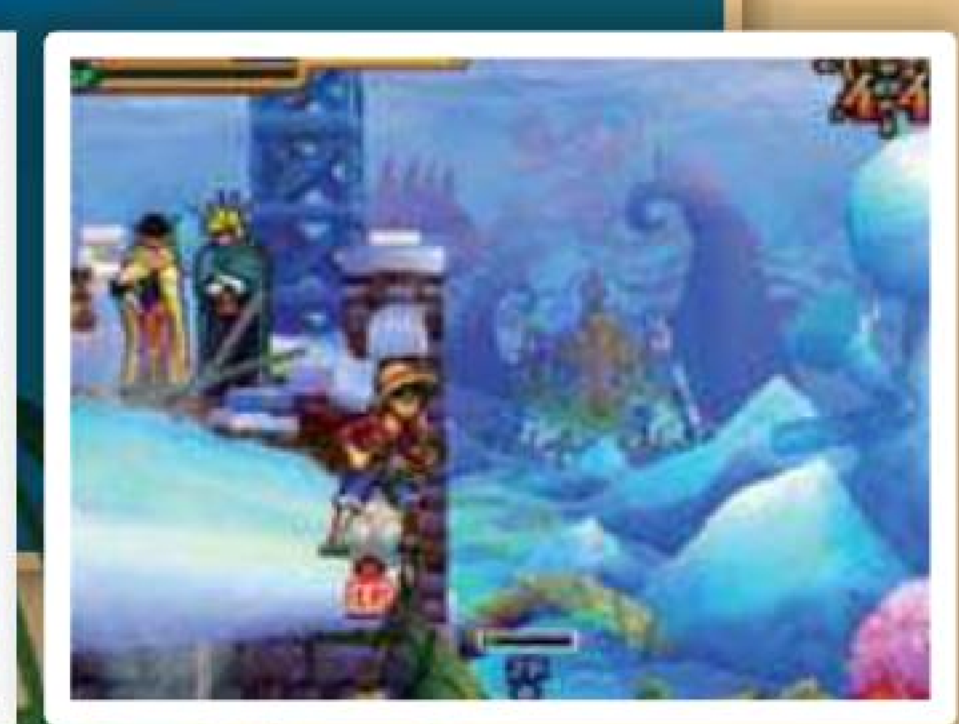
去年，《海贼王》在掌机上的最新作品、《海贼王 巨人之战》的续作发售了。《海贼王》游戏在掌机上有个特点，后续主机发售后会开始在新机器上推出游戏，但是仍然对老机种念念不忘，GBC和GBA之间就有过先例，现在NDS和3DS之间也是如此，在3DS已经发售，而且还推出过一款3DS《海贼王》游戏的前提下，NBGI仍然选择在NDS上推出了本作。本作以原作中的最新章——新世界鱼人岛为舞台，主角们已经变成了两年后的新形象，而参加顶上决战的新角色们也来到了掌机世界中。

系统上，本作延续了前作的水平，模式也仍然非常丰富，包括在几大岛屿之间移动、内有多个关卡供玩家挑战的故事模式，可以多人大乱斗或者1对1单挑的竞技场模式，以及可以和CPU进行无伤练习的修行模式等。

游戏素质整体而言是值得肯定的，紧跟原著的新角色和新舞台、大量的语音和精美的奥义特写、爽快的乱斗形式……这些前作中就有的优点都得以保留。主角们的还原度也都不错，虽然游戏关卡的特别挑战条件从前作的3个缩减为了1个会让收集难度降低，但45名的可操作角色还是足以让人玩个痛快。







3DS篇



海贼王 无线航路SP

厂商	NBGI	类型	A·AVG	发售日	2011年5月26日



3DS上目前只推出过一款《海贼王》游戏——《海贼王 无线航路SP》。本作将Wii平台上推出过的《海贼王 无限航路》两部曲统合为一款作品，并且针对3DS的机能加入了一些新内容，比如新角色和新模式，整个游戏界面也比Wii版更为直观。游戏中，玩家可以驾船前往各个岛屿探索，到达陆地后，可以从海贼团的一众同伴里任选一名控制，利用普通攻击和角色特殊技战胜敌人。以固定的顺序输入指令并全部命中敌人，还能进入Break Rush模式，这时不仅战斗力会大幅提升，还能增加道具掉落率。角色没有等级概念，只能通过吃料理的方式来强化。本作的另一大特色是丰富的收集要素，地上掉落的素材可用于料理、调合和开发，收集素材的方式与“《怪物猎人》系列”类似，总体上算是一款丰富耐玩的作品。





结语

好了，掌机版《海贼王》游戏的盘点就到这里了，不知道各位看得是否尽兴？未来《海贼王》的游戏必然会跟随原作不断推出，当然肯定也不会少了掌机版，各位《海贼王》的FANS请继续期待吧。（PS：以Koei近来的表现推测，也许《海贼无双》被移植到PSV上只是时间问题？）



光环视频收录 POCKET HALO 文 半夏 美编 sienna

作为3DS平台以初音为主题的音乐类游戏，本作从公布之初就吸引了无数初音粉丝的眼球，喜欢手办的玩家都不会对Good Smile旗下的粘土人系列感到陌生，而众V家成员更是粘土人系列中热卖的作品，这一次可爱的粘土人都活了起来，那么它们在3DS上会有怎样的表现，就让我们一起来看一下吧。

初音未来与未来之星 未来计划

初音ミク and Future Stars Project mirai

3DS			
SEGA	MUG	日版	2012年3月8日
1人	6090日元	对应邂逅通信	
相关报道：—			

基本操作

菜单说明	
选项	说明
リズムゲ–ム	节奏游戏，本作的主要模式
PVシャタ–	PV鉴赏，可以在这里编辑弹幕
ARモ–ド	AR模式，能够使用AR卡片进行互动
クロ–ゼット	衣橱，可以购买更换角色服装
フォトアルバム	相册，拍摄的照片都收集在这里
オプション	可以在这里设定房间内角色、音量、显示等，还可以观看通关画面

操作说明	
按键	说明
滑杆	如果设定为滑杆控制视点则可以调节镜头
X	进入主菜单
A	选择
B	关闭主菜单
Y	按住后可以使用语音选择菜单
L/R	拍照
十字键	移动选择菜单

模式详解

节奏游戏（リズムゲーム）



节奏游戏模式下共收录21首V家歌曲，除了初始歌曲外其他在游戏之初均是隐藏的，只有完成一首之后才会开启下一首，每首歌曲最初有轻松（ラクラク）和普通（ホドヨク）两种难度，完成普通难度后开启究极（トコトン）难度。全曲都完成后（难度不限）会出现结局动画，结局动画结束后追加最后一曲《クロ–バ–・クラブ》，之后再挑战可以更换主唱的歌曲且成功后，该曲目就会出现一个可选的新主唱。

节奏游戏菜单	
选项	说明
↑/↓	选择歌曲
←/→	选择难度
A	确认
选项	说明
L	变更游戏内速度和音效
R	选择主唱、变更服装、表情
Y	移动选择菜单
B	返回



界面说明



1.节奏指针。当指针走到圆形按键提示时，要按对应按键。

2.按键提示。XBYA分别对应相应按键、十字键↑↓←→，另外BA提示也可以对应LR键。当按键提示后有长线时表示长按，星星按键提示为特殊提示，按任何按键都可以，是取得高分的关键。

3.歌曲长度。

4.歌词提示。

5.当前等级，会随着按键输入的准确与否在0到MAX级变动，低于0级就算挑战失败，达到MAX级就会出现星星按键提示。

6.当前分数。

7.当前歌曲名称及难度。





全曲目一览

曲名	轻松难度	普通难度	究极难度	PV类别	可使用主唱	备注
私の时间	1	3	7	粘土人PV	初音ミク、镜音リン、镜音レン	—
ファインダ–(DSLR remix–re:edit)	1	3	6	粘土人PV	初音ミク	—
逆さまレインボ–	2	4	7	粘土人PV	初音ミク&镜音リン、镜音リン&镜音レン、初音ミク&巡音ルカ	—
トリコロ–ル・エア・ライン	1	4	7	粘土人PV	初音ミク、镜音リン、巡音ルカ、MEIKO	—
どうぶつ占い	1	4	7	粘土人PV	初音ミク、镜音リン、巡音ルカ、MEIKO	—
No Logic	2	4	7	粘土人PV	巡音ルカ	—

曲名	轻松难度	普通难度	究极难度	PV类别	可使用主唱	备注
on the rocks	3	5	8	粘土人PV	MEIKO&KAITO	—
妄想スケッチ	1	4	7	粘土人PV	初音ミク、镜音リン	—
悪ノ娘	1	3	6	粘土人PV	镜音リン	不可更换角色服装
悪ノ召使	2	4	7	粘土人PV	镜音レン	不可更换角色服装
SING &SMILE	2	5	8	粘土人PV	初音ミク、镜音リン、镜音レン、巡音ルカ、KAITO、MEIKO	—
PIANO *GIRL	1	3	6	原有PV3D化	初音ミク	不可更换角色服装
メランコリック	2	4	7	原有PV3D化	镜音リン	不可更换角色服装
ハロ/ハワユ	2	4	8	原有PV3D化	初音ミク	不可更换角色服装
LOL –lots of laugh–	2	4	6	原有PV3D化	初音ミク	不可更换角色服装
深海少女	2	4	7	原有PV3D化	初音ミク	不可更换角色服装
君の体温	3	5	8	原有PV3D化	初音ミク	不可更换角色服装
マトリヨシカ	3	6	8	原有PV3D化	初音ミク&GUMI	不可更换角色服装
ハッピーシンセサイザ	2	4	7	原有PV3D化	巡音ルカ&GUMI	不可更换角色服装
ゆめゆめ	3	6	8	原有PV3D化	初音ミク	不可更换角色服装
クローバー・クラブ	3	5	7	粘土人PV	初音ミク	—

节奏游戏共分为D、C、B、A、S、SS六个评价，具体数值参考如下：

评价	按键成功率	可获得点数		
		轻松	普通	究极
SS	100%	1200	2400	5000
S	95%以上	600	1200	2500
A	85%以上	500	1000	2000
B	70%以上	400	800	1500
C	50%以上	300	600	1000
D	不到50%	200	400	700

PV模式（PVシャター）

每完成一首歌曲就可以在这里欣赏相应PV，选择时可以按R键更换角色服装，在观看PV时可以留下评论弹幕。如果设定开启邂逅通信后，邂逅到的其他玩家的弹幕会在这里出现，你留下的弹幕也会被其他玩家看到，不要写奇怪的东西哦。每个PV最多可以收录250条弹幕，可以自由进行删除和管理。另外大部分特殊的弹幕设置（例如变更弹幕颜色、出现方位等等）都需要点数，点数在节奏游戏时可以获得。

按键	说明
A	播放/暂停
B	屏蔽/开启弹幕
X	编写弹幕
Y	编写特殊图案弹幕
←/→	视频快进/后退
↑/↓	弹幕管理
L/R	拍照







AR模式（ARモード）



游戏内附送了15张AR卡片，包括9张LIVE卡片，6张角色卡片。在AR模式下使用3DS摄像头对着卡片进行拍摄，就能将角色呼唤出来，使用LIVE卡片能够看到角色们在



现实的世界中表演LIVE，使用角色卡片可以让角色摆出不同的姿势、和玩家的Mii形象合影等等，这些互动都十分有趣。



按键	说明
A	让角色看镜头
B	恢复初始设定
X	变更相框
Y	呼出Mii形象
←/→	变更姿势
↑/↓	放大缩小角色
L/R	拍照



衣橱（クロ-ゼット）

在PV模式下完整看完一首歌曲的PV，就能在衣橱内可以花费节奏游戏时获得的点数购买对应服装并进行换装，购买过的衣服在允许更换服装的PV及节奏游戏下可以穿着出场，衣服的价格都比较贵，这里有一个小窍门，一到周末部分衣服就会进行打折销售，此时来购买比较划算。





全服装一览		
服装	可购买角色	购买条件
逆さまレインボ–	ミク、リン、レン、ルカ	观看《逆さまレインボ–》PV
トリコロ–ル・エア・ライン	ミク、リン、ルカ、MEIKO	观看《トリコロ–ル・エア・ライン》PV
どうぶつ占い	ミク、リン、ルカ、MEIKO	观看《どうぶつ占い》PV
No Logic	ルカ	观看《No Logic》PV
on the rocks	KAITO、MEIKO	观看《on the rocks》PV
妄想スケッチ	ミク、リン	观看《妄想スケッチ》PV
悪ノ娘	リン	观看《悪ノ娘》PV
悪ノ召使	レン	观看《悪ノ召使》PV
SING&SMILE	ミク、リン、レン、ルカ、KAITO、MEIKO	观看《SING&SMILE》PV
PIANO*GIRL	ミク	观看《PIANO*GIRL》PV
メランコリック	リン	观看《メランコリック》PV
ハロ/ハワユ	ミク	观看《ハロ/ハワユ》PV
LOL –lots of laugh–	ミク	观看《LOL –lots of laugh–》PV
深海少女	ミク	观看《深海少女》PV
君の体温	ミク	观看《君の体温》PV
マトリョシカ	ミク	观看《マトリョシカ》PV
ハッピ–シンセサイザ	ルカ	观看《ハッピ–シンセサイザ》PV
ゆめゆめ	ミク	观看《ゆめゆめ》PV
クロ–バ–・クラブ	ミク、KAITO	观看《クロ–バ–・クラブ》PV
みくりすたる☆	ミク	取得任何一首曲目SS级评价（难度不限）
雪ミクふわふわコ–トVer.	ミク	购买初音服装10件以上



角色房间 



在关闭菜单之后就会进入角色房间，可以在设定（オプション）中设置房间内出现的角色，以及观察角色的方法。（在“カメラ操作タイプ”中选择“ジャイロセンサー”是使用陀螺仪控制镜头，选择“フェイストラック”是滑杆控制镜头）设定过的角色会出现在房间中，可以从不同的角度观察他。房间在不同季节会有所变化，例如春天会开满樱花、圣诞节会摆着圣诞树。房间下有四个菜单：通知（おしらせ），会通知房间内的变化，新开放的要素等等；计划（スケジュール），在这里能设置三个提醒时间，时间一到房间内的角色就会提醒玩家注意；闹钟（アラーム）设定每天闹钟以及倒计时提醒；音符，音乐播放器，在播放游戏内乐曲时角色会随乐曲舞动，合上盖子也可以收听哦。在房间内按下START或SELECT键就能听到角色报时。

隐藏要素

啾音未来&英雄KAITO

前者在看过结束动画后追加，在初音主唱且可以换装的曲目中，按R键选择换装的时候会看到画面右上角有一个葱型标记，选择之后就能看到啾音未来出现在游戏中了。英雄KAITO的出现条件比较有趣，在结束动画时玩家可以控制下屏的荧光棒，点击触屏或者按R/L能够挥动，配合歌曲节奏挥动的话荧光棒会有星星效果，全程挥动都很完美的话就能开启英雄KAITO，选择方法同啾音未来。如果错过动画的玩家也不用遗憾，结束动画可以在设定中看到，可以反复尝试。



效果音&Mii形象 

节奏游戏最初只有两个效果音可以选择，在取得节奏游戏所有歌曲的皇冠后，（不限难易度，所有附加的星星提示都按对就能得到皇冠）会开启另外两种效果音。购买所有的服装后在AR模式使用LIVE卡就能看到角色变身成Mii形象了。





角色的可爱程度不容置疑，对于既喜欢V家又喜欢粘土的玩家来说具有绝对杀伤力，但是作为一款音乐类游戏，本作表现得不如玩家期待的那么高，选曲还是不够大众化，另外按键提示的设计也存在一定问题，未来还有很多改进空间，期待下一作除了卖萌之外，其他方面也能让玩家满意。



英杰传说 勇气双雄

テイルズ オブ ザ ヒ-ロ-ズ ツインブレイブ

PSP

NBGI	ACT	日版	2012年 2月23日
1人	6280日元	无对应周边	
相关报道：—			

让《传说》的角色来演绎《无双》的战斗，这到底是讨巧两边FANS，还是砸自己的招牌？在拿到游戏之前估计谁也说不清楚。继对战类游戏试水之后，《传说》再次尝试向"割草类"游戏进军，让玩家们看到了NBGI想要拓展这个品牌的意图。无论如何，能够在掌机平台上使用原本家用机上才有的系列角色，对于FANS来说也是件好事。现在就让我们一起来看看本作的素质究竟如何吧。

文 白菜　美编 Juxi

系统详解

游戏操作

按键	效果
方向键	调整视角
滑杆	角色移动
○	通常攻击
×	跳跃
□	防御/受身
□+滑杆	回避
△	搭档攻击/连携秘奥义
L+○	术技
L+×	
L+□	
L+△	勇气双雄模式
L+R	OVL发动/秘奥义
R	视角复位
START	暂停游戏调出菜单

模式介绍

ストーリーモード

初期就可以选择的故事模式。总共收录了15名角色的主线剧本与15名搭档的搞笑剧本。该模式主要关系到可选用角色的解放：初期只有5名角色可以选用，该角色通关后会出现其搭档的搞笑剧本与一名新角色的使用权。第一次通关故事模式后，会解放自由模式、竞技模式、分数模式和极限模式的使用权，并可以选择高难度。完成全部30名角色的故事剧本后，能够解放BOSS艾尔蕾因（エルレイン）的使用权。以下是全角色解放条件，玩家可以查阅后决定先行解放喜欢的角色。由于角色的解放与难度无关，因此想快速打出角色的玩家可以全程选择简单难度。



系列	角色	解放条件
幻想传说（テイルズ オブ ファンタジア）	克雷斯・阿鲁贝因（クレス・アルベイン）	初期选择
	切斯塔・巴克莱特（チェスター・バークライト）	克雷斯篇通关
宵星传说（テイルズ オブ ヴェスペリア）	尤利・洛威尔（ユーリ・ローウエル）	克雷斯篇通关
	弗林・西弗（フレン・シーフォ）	尤利篇通关
仙乐传说 拉塔特斯克的骑士（テイルズ オブ シンフォニア ラタトスクの騎士）	埃米尔・加斯塔尼亚（エミル・キャスタニエ）	尤利篇通关
	玛露塔・鲁阿尔缇（マルタ・ルアルディ）	埃米尔篇通关
无尽传说（テイルズ オブ エクシリア）	裘德・玛缇斯（ジュード・マティス）	初期选择
	米拉・马克斯威尔（ミラ＝マクスウエル）	裘德篇通关
无瑕传说（テイルズ オブ イノセンス）	斯帕达・贝鲁弗尔玛（スパーダ・ベルフォルマ）	裘德篇通关
	卢卡・米鲁达（ルカ・ミルダ）	斯帕达篇通关
心灵传说（テイルズ オブ ハーツ）	辛格・梅迪奥莱特（シング・メテオライト）	斯帕达篇通关
	琥珀・哈兹（コハク・ハーツ）	辛格篇通关
神话传说（テイルズ オブ レジェンディア）	库洛艾・巴伦斯（クロエ・ヴァレンス）	初期选择
	赛内鲁・库利基（セネル・クーリッジ）	库洛艾篇通关
永恒传说（テイルズ オブ エターニア）	利德・哈谢尔（リッド・ハーシェル）	库洛艾篇通关
	珐拉・埃尔斯特德（ファラ・エルステッド）	利德篇通关
圣恩传说（テイルズ オブ グレイセス）	谢莉娅・班兹（シエリア・バーンズ）	利德篇通关
	阿斯贝尔・兰特（アスベル・ラント）	谢莉娅篇通关
宿命传说（テイルズ オブ デスティニー）	斯坦・埃尔隆（スタン・エルロン）	初期选择
	里昂・马古纳斯（リオン・マグナス）	斯坦篇通关
深渊传说（テイルズ オブ ジ アビス）	凯・塞西尔（ガイ・セシル）	斯坦篇通关
	卢克・冯・法布雷（ルーク・フォン・ファブレ）	凯篇通关
宿命传说2（テイルズ オブ デスティニー2）	凯鲁・迪纳米斯（カイル・デュナミス）	凯篇通关
	莉娅娜（リアラ）	凯鲁篇通关
重生传说（テイルズ オブ リバース）	维格・隆古贝尔（ヴェイグ・リュングベル）	初期选择
	缇特雷・库洛威（テイトレイ・クロウ）	维格篇通关
仙乐传说（テイルズ オブ シンフォニア）	罗伊德・埃尔文（ロイド・アーヴィング）	维格篇通关
	泽洛斯・维尔达（ゼロス・ワイルダー）	罗伊德篇通关
风雨传说（テイルズ オブ ザ テンペスト）	凯乌斯・塔奥卢兹（カイウス・クオールズ）	罗伊德篇通关
	露比娅・纳特维克（ルビア・ナトウィック）	凯乌斯篇通关
宿命传说2（テイルズ オブ デスティニー2）	艾尔蕾因（エルレイン）	故事模式全角色通关
宵星传说（テイルズ オブ ヴェスペリア）	迪克（デューク）	竞技模式高难度下不接关通关
神话传说（テイルズ オブ レジェンディア）	修巴鲁茨（シュヴアルツ）	自由模式全关卡获得金奖章

フリーモード

完成故事模式一次后解放的自由模式，玩家可以自由选择已经打过的关卡进行挑战，角色也允许自由组合。注意在故事模式下仅仅完成主线剧本还无法解锁所有的关卡，还必须完成搞笑剧本下的琥珀篇第4章（マトロンド山道C）、莉娅娜篇第4章（ファーライン贸易街C）以及玛露塔篇第4章、里昂篇第4章、赛内鲁篇第1章任选其一（バシュ街道C）。

自由模式下最大的目标就是拿到全关卡的金奖章，以解放BOSS修巴鲁茨（シュヴァルツ）的使用权。奖章会在通关结算后颁发，金奖章类似于最高评价，主要通过杀敌数和最大连击数评定。由于杀敌数难以提高，因此想要拿到金奖章就必须在连击数上下功夫。推荐选用角色为埃米尔，术技选择虎咬裂斩刺，武器装备HIT数+1的“デモニックトーメント”，首饰装备各种提升HIT数的相关首饰（ワンヒットリング、モアヒットリング）、减少敌人出现间隔的相关首饰（ピープルズベル、コープスベル、レギオンズベル）、降低自身攻击力的首饰“ジェイルタトゥー”以及对特定敌人HIT数+1的相关首饰（XXXシンボル），将搭档的思考方式设置为最低（1把剑）。接下来就是到关卡中找到带有红色旗帜标记的敌人，他会不断召唤杂兵，注意不要打倒他本人，配合他的召唤速度不断用虎咬裂斩刺清理杂兵就好。周围有增加连击数的特殊道具的话也可以先行获得，战意提高后会有增加连击数的恩惠，差不多赚到5000～6000连击数，再加上杀敌数的评价，就足以获得金勋章了。

トーナメント

完成故事模式一次后解放的竞技模式。关卡虽然限定为竞技场，但敌人的配置方式多种多样，玩家派出的组合要在这里打4场战斗才能获得最终的冠军。这个模式下的经验值与金钱极高，而在获得冠军后还会根据难度获得巨额赏金（简单难度25万，普通难度50万，高难度100万），因此是最适合培养角色、武器和首饰的模式。竞技模式下选择高难度，不接关通关就能解放BOSS迪克（デューク）的使用权，选择强力角色的话大约70级左右就能完成了。打通竞技模式的操控角色能够获得大头玩偶换装。



スコアアタック



完成故事模式一次后解放的分数模式。在限定的时间内尽量打倒大量的敌人来赚取分数，可以上传到网上比较成绩。如果玩家对此没有兴趣的话，那么全关卡通关一次（不用管分数，时间到了就算通关）可以在商店中解锁首饰“ヴァルナガンドファング”。

エクストリーム

完成故事模式一次后解放的极限模式。用游戏指定的角色和术技完成指定的任务就能获得金钱奖励。该模式最大的价值在于完成四个关卡后（不需要达成任务，只要完成关卡就行），就能解放首饰槽的第6个槽。因此开出此模式后应该尽早将其通过，多出一个首饰槽对以后的战斗有不少好处。

ギャラリー

画廊模式。可以在这里鉴赏故事模式中每个角色通关后获得的插画、即时演算的动画和角色的介绍。



战斗准备

プレイヤー设定

在这里可以设定玩家操控角色的术技、武器和首饰。只有装备之后的术技、武器和首饰才能在该关卡中使用，而且武器和首饰同样只有在关卡中使用后才能获得经验值。首饰一开始只能装备两个，随着玩家等级提高，越来越多的首饰槽才会解放，最高可以开到5个。第6个首饰槽需要完成一次极限模式才会开放。

パートナー设定

在这里可以设定CPU操控角色的术技、武器和CPU思考。注意在术技栏下，CPU角色只能装备两种术技，比玩家操控时少一种。和CPU思考中剑刃越多，代表CPU战斗越积极，只有1把剑刃时CPU角色基本是不动的。CPU思考可以在战斗中按下START键，然后以L或R键随时调整。

ショップ

商店。在这里可以买到角色的术技、武器与首饰。一开始只有初期的术技、装备可以购买，随着角色等级提高，高等级的术技和装备才会慢慢解锁。首饰则需要满足特定的条件才会解锁（例如游戏时间达到15小时、购买武器数量超过10把等）。

战斗系统

画面说明



①HP： 代表角色当前生命值。玩家操作角色HP耗尽视为死亡，而搭档HP耗尽后，等待一段时间或是拾取回复HP的红色果冻就能复活。

②A・CC： 角色使用术技时需要消耗的数值，每颗宝石代表10A・CC。术技最小消耗10A・CC，最大消耗30A・CC。单纯来说，消耗A・CC量越大的术技威力就越高。A・CC可以通过通常攻击快速回复，也能自动缓慢回复。

③LG： 极限槽。通过攻击敌人、被敌人攻击，以及拾取橙色果冻来回复。极限槽满的情况下按下L+R就会进入超越极限状态（OVL），此时玩家使用所有术技都不消耗A・CC，且受到任何攻击都不会产生硬直（注意并不是不会损血）。

④PG： 搭档槽，会随时间回复。与搭档的羁绊等级越高，回复速度越快。超过50%时，按下△键能发动搭档攻击，搭档会瞬移到玩家面前使用设定的第一个术技解围。PG槽100%时，同时按下L+△可以发动“勇气双雄模式”，该模式详情将在下文中介绍。

⑤战意： 不断攻击敌人就能增加战意。随着战意提高，角色也会得到各种各样的状态恩惠，具体情况可以按下START查看。相反，一段时间没有攻击敌人的话，战意就会徐徐下降。

⑥地图： 蓝色△代表玩家现在所在地已经面朝方向，红色交叉剑刃代表BOSS所在地。

⑦特殊效果： 在地图上打开绿色宝箱或击倒闪光的敌人后有可能会掉落特殊道具，拾取后会暂时给玩家带来特殊的正面效果。例如红色药草的效果是攻击力×2、白色花朵的效果是移动力上升等。

战斗技巧

回避与受身

□+滑杆可以做出回避行动。在回避过程中是完全无敌的，可以用来闪避敌人的攻击、突破地图上的陷阱，以及在攻击中强制取消调整自身位置。注意回避结束后会有一瞬间无法进行防御。在受创吹飞状态中按□键可以受身，让角色快速回复战斗状态，但要注意受身后并不是无敌的。

防御破坏

当角色进行防御时，我们有几种方法可以破坏防御。一是绕到该角色的背后进行攻击，所有的防御都不会防御身后的攻击；二是利用通常攻击的最后一击，或是带有破防效果的术技进行攻击。当然这一点对玩家来说也是一样的，在面对敌人的猛攻时，要注意防御的方向和敌人的攻击方式。

秘奥义

秘奥义要在商店中购买后才能使用。在OVL状态中，再次按下L+R就能发动秘奥义。秘奥义的威力极大，而且在演出过程中完全无敌，可以说是角色最后的杀手锏。



连携秘奥义

在秘奥义发动时，如果搭档也已经习得秘奥义，按下△键则可以让搭档紧接着使出秘奥义。注意有些角色组合时秘奥义的连携性质不好，例如切斯塔的秘奥义会将敌人远远吹飞，接下来连携克雷斯的秘奥义就会打不到人，在选择操控角色和搭档时也要考虑到这一点。



勇气双雄模式

PG槽100%时，同时按下L+△可以发动“勇气双雄模式”，该模式下角色的攻击力会大幅增加，且搭档会跟随玩家一起攻击目标，并做出跟玩家完全同调的动作，因此可以粗略地理解为攻击力翻了几倍的状态。由于PG槽本身回复速度就比较快，推荐在打小队长的时候使用该模式。需要注意的是：一、该模式并不是无敌。二、该模式下玩家无法进入OVL状态，同样玩家处于OVL状态时也无法发动勇气双雄模式。

即时防御

在敌人攻击命中前的瞬间按下□键防御，就能弹开周围敌人的攻击，破坏他们的姿势，并且还有回复A·CC的效果。难度不算高，不妨尝试一下。

即时取消



任意术技发动中，都会有一个特定的时机，可以用跳跃、回避或攻击动作强制取消掉。在该时机按键成功取消后，角色身上会出现醒目的蓝色光环，直接无缝连接取消的动作，并且回复10点A·CC。取消的特定时机非常短暂，难以掌握，但却是克敌制胜的高级技巧，值得练习一下。

宝箱解析



游戏中的宝箱有四种类型：红色宝箱中会出现回复道具，用以回复角色的HP和LG。蓝色宝箱中会出现金币、宝石和金属。金币自然是钱；宝石是用来强化首饰的经验道具；金属是用来强化武器的经验道具。绿色宝箱中会出现五种特殊道具，效果分别是两倍经验值、两倍金钱、两倍攻击力、两倍连击数和移动速度上升。注意重复取得时特殊效果不会加成，而是会被后取得的效果覆盖掉。金色宝箱则是奖励宝箱，完成关卡中的小任务时就会获得，里面是高额的金币。

另外在某些关卡中会有陷阱宝箱，只要打开就会爆炸。陷阱宝箱的颜色比普通的宝箱要暗一些，一定要注意分辨。

制胜诀窍

杂兵战



由于杂兵数量较多但HP不高，因此应该以范围型术技为主要攻击方式。但同时也要注意杂兵的攻击力不低，特别是面对带有钢体效果（能够无条件承受N次攻击，不被打断行动）的岩石怪和能够远程攻击的巨剑兵时，一定要随时观察自己的所处位置和周边情况，以回避敌人的攻击为最优先事项。被杂兵围困时，还没被攻击的话就用周身范围的术技自保，已经被攻击的话则记得按△键使用搭档攻击来解围。

带有红色旗帜的队长级别敌人能够不断召唤杂兵，如果不是特意赚取连击数的话，应该首先将其击倒。浮在空中的法师系敌人和弓箭手一般来说HP极低，因此一旦发现推荐优先解决掉，才比较省心。遇到HP比较高的大型杂兵时，可以用勇气双雄模式快速解决掉以节省时间。途中尽量保存LG槽不要使用，这关系到后面的BOSS战。

BOSS战

BOSS的特点在于攻击欲望高，连击时间长，而且HP被打下2/5时会发动OVL。首先开战时要尽可能抢占先手，如果不小心被BOSS先击中并带入了连击，一定要果断使用搭档攻击来解围。在攻击BOSS时，尽量以“通常攻击→术技→通常攻击”的循环方式来连携，术技选择无法将BOSS吹飞或击倒的最好，这样只要不被打扰的话（被另一个BOSS击中或搭档将其吹飞），可以让BOSS一直处于受创硬直中，连OVL的发动机会都没有就壮烈牺牲。

当BOSS发动OVL时，推荐玩家也立刻发动OVL进行对抗。OVL的特点是受创无硬直，且绝对不会被击倒，这个时候玩家就可以连发那些会将敌人击倒或吹飞的大威力术技与BOSS正面对抗，论攻击力的话绝对是玩家占优。在OVL的最后还可以派生秘奥义与秘奥义连携在增加伤害。如果BOSS发动OVL时玩家LG槽未满，那么还是贯彻回避吧。



角色分析

由前文的制胜诀窍可以得出结论：在以BOSS战为主的本作中，拥有强力且不打倒敌人的术技的角色，基本就可以归类为强角色。为角色装备术技时也要遵循这个特点，理想的配置为一个不打倒敌人的低消耗术技、一个大范围的对集团杂兵用术技，以及一个OVL状态下与BOSS对轰大招的连发型高威力术技。搭档的术技最好选择能够不将敌人吹飞的，以及范围够大的。下文也将以以上准则来分析每个角色的战术与推荐术技，当然这只是一家之言，仅供参考。

克雷斯

写作克雷斯，读作魔神剑。将魔神剑这一术技运用得炉火纯青的系列元祖角色。魔神剑的攻击范围不错，距离也够远，不管任何时候通常攻击→魔神剑都是可靠的连携。次元斩是范围型招牌技，面对敌人正面聚集的团体非常棒，虽然会击倒敌人，但因为属性攻击敌人会立刻受创再站起来。虚空苍破斩是在自身周围产生龙卷的高伤术技，虽然整体时间比较长且最后会吹飞敌人，但因为龙卷能够让敌人停止行动，在同时面对两个BOSS时能够减少被夹击的危险。BOSS发动OVL后，自己也发动，然后连续使用虚空苍破斩，让龙卷的部分不断攻击BOSS，就能造成可观的伤害。空间翔转移虽然是消耗30A・CC的大技，但攻击判定出现较慢，而且经常打不到人，属于看起来很帅但实际上不太好用的术技。

尤利



万能型的角色，绝风刃、裂碎冲破和圆闪牙都是初期就能习得的高效率术技。基本就是以通常攻击→绝风刃、圆闪牙的连携来打。裂碎冲破是周身型的范围技，被敌人包围时就积极使用吧。后期习得的哭空裂蹴击、啮烈袭和战迅狼破都会吹飞敌人，如果不能掌握即时取消的话将很难使用。另外尤利的秘奥义非常优秀，即使发动时离敌人较远也能照样造成伤害。

切斯塔

远距离攻击型角色，攻击时判定会向三个方向扩散，固定敌人的能力很强。红莲是火属性的术技，发生速度比较快，接在通常攻击后面能够长时间固定住敌人。而震天是非常高效的范围技，使用切斯塔的话这招必然是主力术技，在敌人密集的地带连发效果很好。因此红莲和震天是切斯塔赖以生存的术技。



弗林



基本上跟尤利一样是动作轻巧的万能角色。瞬迅剑是能够破防的突进技，但是会将敌人吹飞。光破旋冲阵比光翔翼范围更大，能够将敌人打起来，而且消耗仅为20A・CC，非常划算。断空剑会敌人打浮空，自己也会跟着跳起来进入空中攻击，是对少数敌人时的主力技。ミストラルソウル是以自己为中心造出龙卷的术技，在敌人的密集处使用效果很好。ディバインストリーク是激光放射一样的术技，虽然消耗30A・CC，但在OVL中连发可以一步不动就击倒敌人。推荐术技为断空剑、ディバインストリーク和光破旋冲阵或是ミストラルソウル。



埃米尔

埃米尔的术技消耗量都不大。天冲裂空击可以一次卷入大量的敌人，之后连接攻击也比较方便。虎咬裂斩刺只消耗10A・CC，但是范围不错，HIT数也高，用来提升连击数非常合适。通常攻击→虎咬裂斩刺→空牙冲是不错的连携方式，能够提升他的攻击输出。对BOSS战时可以在OVL状态下连发降魔穿光脚，造成一定的输出。



米拉

要到后期才能发挥出真正实力的角色。前期的**ラウンドエッジ**、**アサルトダンス**和**ロックトライ**中只有**ラウンドエッジ**有些实战价值，攻击速度快又是周身判定，伤害也不错，但是攻击完成后自身会进入空中，可以接一个**ウィンドカッター**来保证自己安全落地。**ネガティブホルダー**是非常好用的术技，不会击倒吹飞敌人，对前方带有吸引效果，不管是打杂兵还是BOSS，连发起来都非常安全。**レイジングサン**威力极大，也是OVL状态下与BOSS对拼时的推荐术技，但是平时使用发生非常慢，而且会吹飞敌人，使用时要注意位置。



玛露塔

几个主力术技的消耗都非常大。**フォトン**是让光球爆炸的术技，但在光球滞空时也有攻击判定，范围不错且不会吹飞敌人，因此能够进行安定的输出。**プリズムソード**也是大范围的术技，由于消耗30A・CC，主要用在OVL状态下的连发。她的通常攻击主要还是连接燕舞斩和疾风煌尘这两招，或者是换成烈风燕波用于破防。顺便一说玛露塔的秘奥义是周身判定，因此发动时不用顾忌方向，比较便利。



斯帕达



通常攻击比较轻快，但是术技方面表现很一般。风迅剑用来冲入敌人密集地带，全段命中的话也能造成不错的伤害输出，对BOSS战时可以多多使用。但是这招命中后会将敌人浮空，连发时要注意这一点。**サイクロン**也同样的集团敌人有不错的输出，还有吸引效果，保证旁边不会有人漏网。裂空斩对地面的敌人能够形成连续打击，虽然伤害不能期待，但接在魔神闪空斩后蹭血也不错。



袭德



用拳战斗的类型，攻击次数多但范围较小。初期的转泡范围极大，发生速度极快而且不会吹飞敌人，非常好用，是绝对的主力技，清理杂兵和对BOSS的性能都极好，如果能掌握结束时的即时取消时机，更是可以连发扫平一切杂兵。卷空旋是能够破防的浮空技，之后也便于追击。OVL状态下与BOSS对拼时，能够连发的掌底破效果极好，不过注意这招范围不大，一定要对准了使用。



卢卡

消耗A・CC30的**エクスプロード**不会吹飞敌人，非常强力，在OVL状态下连发可以瞬间造成高伤害。魔王炎击破消耗20A・CC，但是动作时间短而且可以连发，在20A・CC的术技中非常优秀。火炎裂空消耗A・CC仅为10，发生速度又快，用来清理杂兵非常合适。攻击完成后角色处于空中，是否派生空中术技就随便了。术技方面表现优秀，加上基础攻击力也高，可以说是一名强力角色。

辛格

因为大威力的术技不是将敌人吹飞就是将敌人浮空，因此没有特别值得一提的长处。主要战法是以能够连续攻击的海连刃和威力极高的疾风闪为主。破邪十字星会将敌人浮空，不过连续来回使用也能全部命中，只可惜并非什么很快发生的术技，伤害也稍显不够。空中术技会将周围的敌人吹飞，在空中受身后使用有一定的效果。



琥珀



敌人数量不多的话，火旋轮的性能就显得出类拔萃。攻击动作非常短，而且能够连发，接在通常攻击后面或直接连发的话，可以将敌人固定住，BOSS甚至连OVL都爆发不出来就被屈死。**スパ-クウェブ**是在周围进行连续攻击的术技，攻击判定发生后自身还能够行动，因此只要连发这招的话，敌人根本就无法动弹。习得最为强力的红雅曝炎舞后，OVL状态连发这招就行了，不会吹飞敌人，因此能够造成相当不错的伤害。

库洛艾

空裂斩的性能好，消耗也低，平时就以这招为主战斗。敌人在前方形成密集状态时，就以魔神剑・绚舞冲进去，硬直小而且威力也不错。紫电月影刃的攻击力最高，但是由于会将敌人吹飞，因此使用时要将敌人推进墙角，或是在OVL状态下与BOSS硬拼时使用。注意最后的闪电攻击范围比较小，一定要看准。

赛内鲁

格斗技类型的角色，平均火力比较低。砾岩迫落击是非常好用的投技，抓住一个敌人后扯起来旋转，能够将周围的敌人都卷进去一并吹飞，在敌人密集地带能有上佳的表现。注意这招抓取OVL状态下的BOSS时是不会派生出旋转动作的，因此要禁用。迫击战吼的威力不错，非常适合在OVL状态下与BOSS互拼。

利德

魔神剑・双牙比起正统魔神剑来因为会把敌人击倒因此不那么好用，但范围上仍旧十分优秀，连发时对前方有着不错的伤害。真空裂斩能够将周围的敌人卷进来，消耗A・CC仅为10，发生速度也快，因此效果不错。考虑到伤害的话，就要用到风刃缚封，虽然起始动作慢，但范围可观，对BOSS战时，进入OVL状态下连发这个术技能造成不错的伤害。顺便一说他的秘奥义会将敌人吹飞，如果要连接珐拉的秘奥义，就很可能打不到。

珐拉

跟其他格斗角色一样，通常攻击的范围比较短。珐拉主要以三散华为中心进行战斗，虽然会击倒敌人，但发生速度快，威力也还不错。飞燕连脚是周身判定，能够将周围的敌人卷入空中，然后直接带入空中术技，威力不错。但要注意空中术技使用之后自身会有一段时间的硬直，因此在强力敌人密集的敌人要尽量少用。重视术技威力就要用到连牙弹和狮子战吼。连牙弹最后一拳判定很小，使用时要注意命中，否则威力出不来。狮子战吼虽然会将敌人吹飞，但威力和连发性能都很理想，在墙边或OVL状态互拼时连发起来威力相当惊人。





谢莉娅

通常攻击是前方三方向的投刃，攻击范围广，非常好用。术技只要装备上水蛇刃、镇魂闪和ディヴァインセイバ–就非常安定了。水蛇刃对前方判定大，而且还有将敌人拉回身边的效果，威力在10A・CC消费的术技中也非常惊人，是雷打不动的主力技。不管是连发还是接在通常攻击后，不管是对杂兵还是对BOSS都有极高的泛用性。镇魂闪是快速发生的破防技，会造成敌人浮空，因此只用来破防就好。ディヴァインセイバ–是在周围连续落雷的术技，威力和持续性都非常优秀，连发的话敌人根本无法行动，在OVL状态下能够快速且确实地造成伤害。



阿斯贝尔

通常攻击发生偏慢而且范围小，因此一般以术技为中心战斗。拔碎龙斩是突进攻击技，速度和移动距离都非常优秀，而且从侧面移动到敌人身后的话可以直接破防，也不会击倒吹飞敌人，而且还可以连发，因此是非常好用的主力技。葬刃是小范围快速破防技，威力也不错，可以活用在各种场面。与BOSS拼OVL状态时，推荐连发裂振虎炮，威力大且可以连发，能够瞬间造成大伤害。



斯坦

最大特征是消耗30A・CC的强力大技。フレアトルネ–ド会在前方形成广范围的龙卷，长时间固定住敌人且对其造成大伤害，而且连发的话还会连续命中，在OVL状态下会成为相当恐怖的术技。ファイアウォ–ル则是周身判定的术技，当被敌人围困时就要靠这招来解围。由于不会将敌人吹飞太远，因此连发也有一定效果。魔神剑・翔牙会向后方快速跳跃，在通常攻击中察觉到危险，或是想拉开距离使用フレアトルネ–ド时，用这招非常合适。

里昂

初期主要靠通常攻击和范围不错、发生也快的空袭剑输出。在面对BOSS或队长级敌人时，魔人暗会有很强的输出，但由于会吹飞敌人，因此尽量在墙边使用。后期待习得崩龙斩光剑后就以这招为中心战斗，特别是对群体有很强的效果，威力也相当可观。就算浮空攻击打不中，之后的乱舞也能命中，因此对BOSS也能奏效，不用特别瞄准也能进行输出。出招之后自身处于空中，之后派生空中术技落地，再次使用崩龙斩光剑，能将敌人完全固定起来。



凯

中心术技是弧月闪和龙爪旋空破。弧月闪虽然单发威力不高，但是动作时间短，连发起来就很强力了。不管是通常攻击→弧月闪还是弧月闪连发，都能完全固定住敌人。对BOSS使用能彻底防止OVL状态。而且弧月闪带有破防效果，用在第一击上也非常具有威胁性。龙爪旋空破则主要是对密集敌人使用，自身处于OVL状态时，这招连发起来也能造成相当大的伤害。

卢克

没有特别的优点，但战斗中表现也还不错的角色。烈震天冲连发性能强，两段攻击全部命中的话伤害也不错，对杂兵、BOSS战都有不错的表现。翔破裂光闪的刺击部分控制得好的话可以全中，能够造成相当不错的伤害，是对BOSS战时的重宝。伤害最高的魔王绝炎煌因为会将敌人吹飞，因此在BOSS战时不太推荐使用，主要用来清扫大范围的杂兵。

凯鲁



术技方面不管是对杂兵还是对BOSS战都有着优异的表现。爆炎剑消耗小且连发性能好，对BOSS战比较好用。面对集团敌人时用**バ–ンスト ライク**或**ヴォルテックヒ–ト**都不错，特别是**バ–ンスト ライク**如果能两下都命中的话，会造成相当恐怖的伤害，在对BOSS方面胜出一筹。不过由于自身会有很大的空隙，因此在OVL状态下连发比较保险。

莉娅娜

术技全部是发生比较慢的魔法，因此使用前最好以通常攻击固定一下。风神招虽然消耗20A・CC，但是威力和范围都不错，而且有莉娅娜非常需要的破防效果，建议一定要带上。**インブレイスエンド**消耗30A・CC，但是威力、范围与发生速度都极其可观，在危险的时候是值得依靠的术技。相比之下**フィアフルスト–ム**同样是消耗30A・CC的范围技，但是由于会吹飞敌人，不利于接下来的攻击，因此还是集中使用**インブレイスエンド**比较划算。**アクアスパイク**尽管发生速度比较慢，但是却不带击倒、吹飞属性，用来固定敌人效果也还可以，OVL状态拼血时可以连发这招。另外如果装备了**ジャンプブ–ツ**首饰的话，连发空中术技也有不错的效果。

维格

通常攻击发生慢，但是攻击力很高。绝空裂冰击是其代表术技，发生速度极快，空隙小，对前方范围广，而且是飞行道具性能，由于消费30A・CC因此伤害也很高，再加上不会击倒、吹飞敌人，在OVL状态下连发可以瞬间席卷任何BOSS，是万能的术技。通常情况下再配合破防用的冻牙无影剑以及周身判定的绝冰刃，使得维格面对任何情况都能应付得得心应手。该角色在本作中几乎就是最强角色。



缇特雷

疾空波是发生速度快的突进技，能够活用在需要掌控距离的各种场面。注重伤害时要依靠绯樱轰冲牙，对杂兵集团和BOSS战都有上佳的表现，OVL状态下连发也有相当的威慑力。愚连斩空脚的动作时间很长，但能够大量增加HIT数，也是推荐在自由模式赚取连击数的重要术技。

罗伊德

没有30A・CC的大招，因此只能依靠两个20A・CC的术技在BOSS战进行输出。好在狮吼旋破与魔皇刃用起来顺手，威力也还不错。另外还有裂斩风，虽说威力不大，但攻击发生很快，可以将对手浮空固定，因此连发裂斩风就可以将除BOSS以外的敌人完全封杀掉。



泽洛斯



同时使用魔法和剑战斗的角色。魔法系的术技在使用前会有准备动作，因此在敌人密集区域使用前一定要看清楚周围有没有能够攻击到自己的敌人。**エアスラスト**虽然不能连发，但威力很可观，在BOSS战时应该善用这招。清理杂兵或是脱离围困状态时，断空剑非常好用，发生速度很快，可以安全地进行攻击。攻击完毕后自身会浮在空中，是否派生空中术技就看场上的情况而定了。



凯乌斯

与罗伊德和裘德一样，没有30A·CC大招的角色。清扫集团杂兵时主要依靠魔神连牙斩连发，狮子千裂破范围比较小，但能够长时间固定敌人，还算好用。重视伤害输出则要靠狮子战吼，由于会吹飞对手因此尽量在墙边使用。OVL状态下与BOSS互拼时，连发狮子战吼将会造成相当恐怖的伤害输出效率。



露比娅



术技的威力非常大，但是攻击速度发生得很慢，而且自身HP偏低，因此强行冲进敌人阵中的话搞不好自己会先死掉。由于没有将敌人瞬间吹飞的术技，因此被围困时，主要得依靠空中术技来脱困。主力技是**アイシクル**和**アイスト－ネ－ド**。**アイシクル**的消耗低，连发时可以将自己周围的敌人固定住，对少数敌人时非常强力。**アイスト－ネ－ド**则是将前方的集团一网打尽的高威力术技。两招在OVL状态下都有上佳的表现，对杂兵和BOSS战斗值得依靠。其他的术技在对应各种情况的前提下各有千秋，玩家可以选择喜欢的一招装备上。

玩后感

游戏确实是小成本制作，但是在NBGI初次尝试之下，也能够让玩家体会到“割草”游戏的快感。角色性能虽然说不上有平衡性，但对于不支持联机的本作来说，也并非无法接受。不过游戏中仍然有些设定莫名其妙，比如给大部分术技赋予了属性效果，但是却体现不出太大区别来，无非就是增加一次伤害和硬直，给玩家的感觉更像是为了还原原作而硬加上的设定。隐藏要素的设定说不上丰富，最难的也就是刷金勋章而已，找到方法以后也变成了单纯的作业。当然这只是第一次在掌机平台上的试水之作，我们还是期待NBGI能够改进缺点，将这个系列发扬光大吧。



文 白菜　美编 Juxi

PSP	永远的阿塞利亚 大地的尽头 永远のアセリア–この大地の果てで–		
Cyberfront	S・RPG	日版	2012年3月8日
1人	5040日元	无对应周边	
相关报道：–			

经过了一个月的延期，本作终于出现在各位S・RPG爱好者的面前。游戏的背景设定非常庞大，战棋部分的难度也偏高，排除AVG部分的Galgame风格和美少女角色来看的话，本作其实是非常硬派的高难度战棋游戏。

操作说明

AVG

按键	说明
滑杆	移动画面
□	调出菜单
△	文章履历
○	确定
×	取消/消除对话框
R	文章快进
START	自动阅读
SELECT	画面复位

SLG

按键	说明
滑杆	移动地图画面
方向键	在部队间移动光标
□	调出菜单
△	战斗中跳过战斗过程
○	确定/选择部队
×	取消/×+方向键↑或↓为调查据点情报
L	在我方部队中进行切换
R	快进
START	回合结束
SELECT	显示光标所在位置当前信息

AVG部分路线指南



如同大家熟悉的所有AVG一样，本作套用了最经典的故事进行方式：选项分支路线。剧情中的选项会触发不同的特别事件，影响女主角们的爱情值与マインド（下文会详细介绍），然后以此来进行路线判定。由于本作的重点仍然是战略部分，因此这里只简单给出不同女主角路线的进入方法，以及选项对应效果。有需要的玩家可以自行查阅。

アセリア路线

在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前满足以下条件：

・悠人的マインド在30以上。
・アセリア的爱情值在40以上。
・アセリア的マインド在20以上。
・辅助精灵的特殊事件（总共六次）没有全部看过。
・在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前选择过确定今日子死亡的选项。



エスペリア路线

在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前满足以下条件：

・悠人的マインド在30以上。
・成功回避アセリア路线
・エスペリア的爱情值在40以上。
・エスペリア的マインド在40以上。
・辅助精灵的特殊事件（总共六次）没有全部看过。
・在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前选择过确定今日子死亡的选项。

オルファァリル路线

在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前满足以下条件：

・悠人的マインド在30以上。
・成功回避アセリア与エスペリア路线
・オルファァリル的爱情值在40以上。
・オルファァリル的マインド在40以上。
・辅助精灵的特殊事件（总共六次）没有全部看过。
・在第2章的“サルドバルトを制压せよ”关卡后第一次选项选择“ああ。别にいいよ。”
・在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前选择过确定今日子死亡的选项。



レスティーナ路线

在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前满足以下条件：

・悠人的マインド在30以上。
・成功回避アセリア、エスペリア与オルファァリル路线
・辅助精灵的特殊事件（总共六次）没有全部看过。
・在第2章的“サルドバルトを制压せよ”关卡后第四次选项选择“それ以外→レスティーナ”。
・在第3章的“マロリガン共和国との战いに备えよ”关卡后第二次选项选择“こうなったら、最后まで协力するよ。”
・在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前选择过确定今日子死亡的选项。
・在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡后第一次选项选择“街に出てみよう”。



ウルカ路线

在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前满足以下条件：

・悠人的マインド在30以上。
・成功回避アセリア、エスペリア、オルファァリル和レスティーナ路线
・辅助精灵的特殊事件（总共六次）没有全部看过。
・第2章“サルドバルトを制压せよ”关卡后第四次选项“それ以外→レスティーナ”；第3章“マロリガン共和国との战いに备えよ”关卡后第二次选项“こうなったら、最后まで协力するよ”；第3章“ランサを防卫せよ”关卡后第一次选项“街に出てみよう”当中任意一个没有选择。
・在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前选择过确定今日子死亡的选项。

今日子路线

在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前满足以下条件：

・悠人的マインド在30以上。
・辅助精灵的特殊事件（总共六次）全部看过。
・在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前没有选择过确定今日子死亡的选项。
・在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前击破今日子所在部队，之后选择“见间违いじゃない”。

之后在第4章的“瞬を倒し、佳织を救出せよ”关卡后，今日子与辅助精灵从未死亡，且今日子的マインド在70以上。

时深路线

在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前满足以下条件：

・悠人的マインド在30以上。
・辅助精灵的特殊事件（总共六次）全部看过。
・在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前没有选择过确定今日子死亡的选项。
・在第3章的“ランサを防卫せよ”关卡中10回合之前击破今日子所在部队，之后选择“见间违いじゃない”。

之后在第4章的“瞬を倒し、佳织を救出せよ”关卡后，今日子与辅助精灵从未死亡，且今日子的マインド不满70。

AVG部分选项对应效果



触发顺序	选项	效果
①	“1.私のために行かないで！”	オルファアリル：マインド+2
	“2.梦のためなら、私待っているから”	エスペリア：マインド+2
	“3.私もついていく”	アセリア：マインド+2
②	“1.好きだから、庇い通す”	エスペリア：マインド+2
	“2.罪は罪だから自白するように说得する”	アセリア：マインド+2
	“3.密告する”	悠人：マインド–5
③	“1.子供”	オルファアリル：マインド+5
	“2.妻”	エスペリア：マインド+5
	“3.自分自身”	アセリア：マインド+5

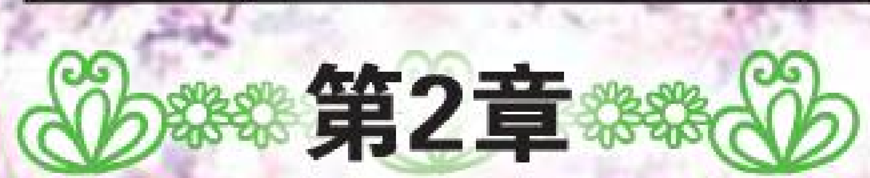
备注 以上三套选项都选择同一个女主角的情况下，该女主角マインド+10；其余情况下悠人マインド+5。



触发顺序	选项	效果
①	私の名前はエスペリアです？	悠人：マインド+2
	エスペリアはあなたを知っている？	–
②	エスペリアも俺と同じでリクエムが嫌い？	–
	俺はリクエムが嫌だから、食べさせる？	悠人：マインド+2

※关卡“敌を追击し、ラキオス领土から驱逐せよ”完成后

触发顺序	选项	效果
③	气にしない	–
	气になる	ヘリオン特殊事件（辅助精灵）



备注 一开始的几个选项是游戏说明，不影响路线选择。

※关卡“サモドア山道からの敌を歼灭せよ”完成后

触发顺序	选项	效果
①	エスペリアと买い物へ	エスペリア事件
	见つめるアセリアと会话してみる	アセリア事件，アセリア：マインド+5
	部屋に戻って休む	触发选项②
②	このまま寝る	–
	街へ买出しに	ネリ–与シア–特殊事件（辅助精灵）

※关卡“イ–スペリアを救援せよ”完成后

触发顺序	选项	效果
③	声をかけてみる	ハリオン特殊事件（辅助精灵）
	声をかけない	–
④	风吕へ行く	アセリア事件
	部屋で身体を休める	触发选项⑤
⑤	ナナルウを调べてみる	ナナルウ特殊事件（辅助精灵）
	そんなことしない	–

※关卡“サルドバルトを制压せよ”完成后

触发顺序	选项	效果
⑥	ああ。别にいいよ。	オルファアリル事件
	悪い、今日はやめとくわ。	オルファアリル路线消灭
⑦	气になるから、话しかける	ニム与ファ–特殊事件（辅助精灵）
	仕事の邪魔はしない	–
⑧	これは……ルクウテだ！	悠人：マインド+5
	いや、ミクル–だな	–
⑨	アセリア	アセリア：マインド+5、爱情值+5
	エスペリア	エスペリア：マインド+5、爱情值+5
	オルファアリル	オルファアリル：マインド+5、爱情值+5
	それ以外	触发选项⑩
⑩	レスティ–ナ	レスティ–ナ：爱情值+10
	佳织	悠人：マインド+5，触发选项⑨（佳织的选项消失）
	いないねぇ……	悠人：マインド+15
	それ以外	触发选项⑨

第3章

※关卡“マロリガン共和国との战いに备えよ”完成后

触发顺序	选项	效果
①	“俺は知りたいんだ……エスペリアのこと”	エスペリア：マインド+10
	“触れてはいけない气がする”	悠人：マインド+5
②	俺は……それでも佳织と归りたい。	悠人：マインド–5
	こうなったら、最后まで协力するよ。	悠人：マインド+5，レスティ–ナ：爱情值+5
③	予定通り、第二诘め所へ	–
	行ってみる	ヒミカ特殊事件（辅助精灵）

※关卡“ヘリヤの道を进军し、スレギトを制压せよ”完成后

触发顺序	选项	效果
④	光阴に任せる	今日子和光阴死亡确定
	自分でもなんとかしたい	–

※关卡“ランサを防卫せよ”进行中

触发顺序	选项	效果
⑤	ウルカを探してみよう	ウルカ事件，ウルカ：マインド+10、爱情值+2
	街に出てみよう	レスティ–ナ事件
	训练でもするか！	–

※关卡“ランサを防卫せよ”第10回合

触发顺序	选项	效果
⑥	そんなことないだろ？	悠人：マインド+5，ウルカ：爱情值+1
	でも、ウルカがそう言うなら……	ウルカ：マインド–5

※关卡“ランサを防卫せよ”中击破今日子部队

触发顺序	选项	效果
⑦	见间违いじゃない	–
	……やっぱり、见间违いだ	今日子和光阴死亡确定

※关卡“スレギトに侵入し、マナ障壁を解除せよ”完成后

触发顺序	选项	效果
⑧	“もう……今日子たちと战うしかないのか”	今日子和光阴死亡确定
	“绝对に俺は今日子たちを牺牲にはしない”	悠人：マインド+5，今日子：爱情值+5

※关卡“マロリガン首都を制压せよ”的今日子事件中

触发顺序	选项	效果
⑨	だったら、偿えばいい！	今日子：マインド+10、爱情值+10
	そんなの俺达のせいじゃない。	今日子和光阴死亡确定



※エスペリア路线

触发顺序	选项	效果
①	“结构、惯れたと思う”	悠人：マインド–5
	“やっぱり惯れないな……”	悠人：マインド+2

※第2章看过ニム和ファ–特殊事件的情况下

触发顺序	选项	效果
②	気を取り直して训练する	–
	ニムを探してみる	ニム特殊事件（辅助精灵）

※第2章触发过ネリ–和シア–的特殊事件后，关卡“秩序の壁を解除せよ”中由シ–オス压制セレスセリス

触发顺序	选项	效果
③	“もう少しここにいる”	シア–特殊事件（辅助精灵）
	“部屋に戻って‘求め’を磨く”	ネリ–特殊事件（辅助精灵）

第5章

触发顺序	选项	效果
①	试す	悠人的マインド在80以上时，マインド+30；不满80时マインド–5
	やめておく	悠人：マインド+5



SLG部分战术指南

战术是千变万化的，在复杂而富有内涵的系统上钻研战术正是战略游戏的乐趣所在。下文将详细为大家讲解战场上的用语与一些需要重点注意的事项，希望能对大家制定战术起到指引作用。游戏的关卡流程偏长，如果不是为了刷高评价的话，还是稳扎稳打比较实在。

妖精（スピリット）与异界人（エトランジェ）

游戏中战斗的基本单位是妖精（スピリット），拥有固定属性的颜色，能够在各个职务中发挥不同倾向的能力。

种类	特征	优点	缺点	推荐职务
红色	擅长神剑魔法，攻击技能大都带有属性效果	有着大量的全体攻击技能	体力、防御力、技能最大使用次数和行动次数偏低	辅助者
绿色	擅长防御技能，辅助技能可以进行体力回复	体力偏高、攻击技能威力不低	攻击技能行动次数偏低	防御者、辅助者
蓝色	擅长攻击技能与抵消技能	拥有攻击技能中最高的攻击力，能够阻止敌人精灵的辅助技能	防御能力非常低	攻击者、辅助者
黑色	攻击技能行动次数多，防御技能能造成反射伤害，辅助技能可以弱化敌部队或攻击敌部队的辅助者	削减敌人防御者的防御次数有奇效，不受抵消技能影响	攻击残余行动次数消耗快，防御力最低	全部

而异界人（エトランジェ）则是故事设定中来自异世界（地球）的人。异界人与妖精的区别在于他们是没有属性颜色的，不会受到属性效果影响，可以发挥出安定的战斗力，而且全属性能力都大幅高于妖精。异界人的攻防能力值、体力与抵抗都比较高，还拥有回合开始阶段提高部队能力和回血的辅助技能，因此适合担任部队的所有职务，主要用来弥补部队上的空缺。

职务（ロ–ル）

部队中的成员要分别担任攻击者（アタッカ–）、防御者（ディフェンダ–）和辅助者（サポ–タ–）三种职务（ロ–ル）。攻击者负责直接攻击敌人，防御者负责对敌方攻击者的攻击进行防御，辅助者则承担部队的支援效果。每个部队中各种类型的职务都只能放置一个单位，虽然不满三个单位也可以构成部队，但必定会非常不利，例如没有防御者的情况下，敌人的攻击就会直接命中攻击者与辅助者，造成会心一击并提高伤害。

另外还有一种特别的职务，称为全能者（オ–ルラウンダ–），可以单体完成攻击者、防御者和辅助者的所有职能，非常强大。其实也就是游戏中所谓的BOSS了。全能者由于可以担任任何一种职务，因此也会成为任意攻击的目标，这也是他的弱点所在。



技能（スキル）

跟职务的区别一样，角色技能也分为攻击技能（アタックスキル）、防御技能（ディフェンススキル）和辅助技能（サポ–ト スキル）三种。攻击技能是该角色作为攻击者时直接攻击的技能，防御技能是作为防御者时使用的防御技能，辅助技能是作为辅助者时发动的支援辅助技能。技能分为最大使用次数和残余使用次数，残余使用次数为零时，该技能就无法使用了，需要另外设定技能。此时可以在己方的城镇待机，让其回复到最大使用次数。另外还有技能行动次数，表示在一回战斗之中能够发动几次技能，这也直接影响到战斗流程的长短，以及部队的攻防能力。

每个单位只能在三系技能中各自学得3种，也就是最多只能习得9种技能。当一个系习得3种技能之后，每次习得新技能都需要选择是否保留该新技能，要求玩家对同系的旧技能进行覆盖。被覆盖的技能是无法再次习得的，覆盖之前一定要三思。另外同一种技能也有等级区别，习得高等级的技能后，就必须覆盖掉同名的其他等级技能，这类技能被称为“限定技能”，效果较一般技能更为强大。

每个技能都有精神（マインド）增减的设定，每使用一次该技能，精神就会按照技能规定的值进行相应增减。不过如果使用该技能时的精神值与精神平衡值（マインド バランス）的范围不符，就无法发挥该技能完全的效果，要注意调节。

精神（マインド）

表示单位精神的范围型数值。普遍来说，越接近100越是好现象。精神数值会影响技能的发动效率、故事的走向（主人公与女主人公的精神数值会影响故事发展路线）以及转职效率。单位当前的精神数值可以在角色情报画面查看。

玛娜（マナ）与以太（エ–テル）

玛娜（マナ）是异世界的初始能源，当其转换成以太（エ–テル）后才能够使用。该转换每回合开始阶段会自动进行，直至国内的玛娜总量降至零。另外建筑中エ–テルコンバ–タ的等级也会直接影响到自军回合开始阶段所得到的以太量。以太消耗完毕时将无法执行消耗以太的相关指令，需要注意。想要提高玛娜保有量，就要积极压制其余的城镇，使其变为我方的领土，这样一来玛娜总量就会上升了。

战斗菜单

建筑



第 1 章结束后才能使用的指令。实施该指令需要相关技术者与定量的以太。不同的设施有着各自的规模（サイズ），基本上越大型的设施，效果就越好。每个城镇都有着各自的最大允许建筑规模，在该城镇建筑的设施总规模不能超过其最大值。用不到的建筑物可以选择“撤去”指令，不过撤去之后建筑所消耗的以太会还原成玛娜，需要重新转换。

在可以进行建筑的前提下，需要选择该设施相关的技术者。每个技术者都有其最大建筑技能的等级的设定，建筑等级超过自身能力的设施时，会比正常的建筑时间消耗更长。可以建造的设施如下：

エ–テルコンバ–タ：将保有玛娜转换成以太的设施。建造该设施后，每回合转换的以太量会增加。

训练所：提升单位等级的设施，详情见后文。

研究所：能够让建筑消耗时间缩短的设施，该设施只要在领地内设置一所就能发挥作用。

回复设施：增加城镇中单位体力回复量的设施，该设施可以在一个城镇中设置多处。

塔：增加迎击修正量的防御设施，由于只有迎击侧才能获得迎击修正，因此对于城镇防守非常有用。

属性设施：包括“苍の水玉”、“炎の祭坛”、“常绿の树”以及“月の祭坛”，能够提升该城镇相应的属性值，以及相应属性的精灵攻防能力。但是注意敌人也会受到该影响。

城镇功能

城镇的功能主要取决于建筑的设施，但是所有的城镇都有最基本的体力回复功能，并且能够将技能的使用次数回复到最大。一旦陷入危机，就不要犹豫，赶紧回到最近的城镇吧。

属性效果

每个据点都设定有属性值，在该据点上进行战斗时，攻守双方对应属性单位都会各自获得该据点的属性修正。例如在红色属性高的据点战斗时，红色妖精将会提升能力，因此在选择战斗地点时也要考虑属性的影响。

训练



当部队进入的城镇设有训练所时，选择菜单中的训练指令，可以消耗持有的以太，让一个单位在下一回合升级。训练时可以选择不同的训练士，只有可训练属性最大等级高过对应属性单位现有等级的训练士，才能负责训练该单位。

与一般SLG不同的是，训练是惟一可以提升单位等级的方法。由于高等级技能、攻防数值与转职等要素都依存于等级，因此积极训练单位才是获得胜利的捷径。

转职（クラスアップ）

当单位到达一定等级后，就会自动转为上级职业。转为上级职业后，该单位的基本能力值会提高，精神也会得到大幅提升。只要不进行“神剑解放”指令，就不会再变回以前的职业。

神剑解放

该指令可以将精灵手执的神剑中蓄积的玛娜解放出来用作其他用途，在玛娜枯竭之时可以作为救命的稻草。但是要注意，执行了神剑解放的精灵，其能力、等级与职业会全部初期化。



编成

该指令将单位编为部队。我方回合中，当复数未行动的部队重合在一起时，可以随时对几个部队中的角色进行更换。这是保存战力的重要方法。

随着游戏的进行，会有越来越多的辅助精灵加入我方阵营。此时要注意看她们加入的地点，只要在该地点才能将其新编入队伍之中。

攻击与迎击

在我方回合中发起战斗，将被视为攻击行动。发起攻击时，可以在画面上确认攻击侧和迎击侧的战斗人员、生命值和发动技能等数据，并根据敌人的职务与技能配置来改变己方部队的职务配置与技能。

在敌方回合中被敌方部队接触进入战斗，则会进入迎击行动。因此在回合结束前，一定要检查有可能受到敌人攻击的部队是否有恰当的技能可用，特别是技能残余使用回数要多加留意。另外在迎击步骤中，如果有复数的我方部队重合在一起，那么可以自由选择进行迎击的部队。

无论是攻击还是迎击，还要考虑到发生战斗的据点的属性，可以简单地理解为地形因素。在该据点展开战斗的话，对应属性的技能将会受到修正。不过要注意，在据点情报中最下排的攻防数值也会进行对应的加减，而攻防数值是只有迎击侧才能获得的迎击修正，特别是敌方回合中，一定要多加留意部队停留的位置。另外，如果同一个据点有两个部队存在，且均未行动的话，可以随时进行部队成员的交换，特别是部队中有异界人存在时，战术的幅度将会大幅扩大，游戏中可以有意识地利用这一点。



连续迎击

当我方部队在敌方回合被敌方复数部队接触时，就很可能会陷入连续迎击的状态，连续与多个部队战斗。此时应该以防御为重，尽力减少受到的伤害，具体可以查看每个角色的技能介绍。例如アセリア的辅助技能就能够封印敌人的辅助魔法，可以帮助减少伤害。

连续战斗

连续战斗是直到有一方部队败退为止，在同一回合内不断重复攻击与迎击的战斗方式。每完成一次战斗后，可以进行职务和技能的变更，但是不允许撤退。一般来说只有BOSS战会进行连续战斗，但偶尔也会有强力的敌人向我方发起该战斗，要注意颜色与其他单位不同的图标。

战斗流程（タイミング）

一场战斗具体由以下的流程顺序所构成。大致上来说，同一时机中攻击侧会先于迎击侧行动。以下7个时机处理完毕之后，会转入迎击侧的迎击阶段，重新再次处理这7个时机。

1 攻击侧起始辅助时机。该时机将会发动攻击侧对应的辅助技能。这是战斗中最早的行动时机。

2 迎击侧起始辅助时机。该时机将会发动迎击侧对应的辅助技能。这是战斗中迎击侧最早的行动时机。

3 攻击侧辅助者辅助攻击者时机。如果辅助者持有的辅助技能为辅助攻击者，则可以在此时发动。

4 迎击侧辅助者辅助防御者时机。如果辅助者持有的辅助技能为辅助防御者，则可以在此时发动。

5 攻击侧攻击者攻击时机。该时机是攻击侧主要伤害阶段。

6 迎击侧防御者防御时机。该时机主要是对敌方攻击者造成的伤害进行降低。

7 攻击侧神剑魔法发动时机。由于需要咏唱，所以步骤落后于攻击者的攻击时机。虽然发动比较慢，但一般来说效果比起攻击者的攻击要更大。当然也有回复系的魔法。

当战斗流程结束后，还有一个“最终辅助时机”，同样以攻击侧→迎击侧的顺序发动。可以让玩家再次给予对手伤害，或是进行战后的回复。另外比较特别的时机还有“抵消技能时机”（バニッシュスキル），以アセリア的辅助技能为例，该技能会在对手的辅助技能发动后紧接着发动，并将该辅助技能无效化。不过抵消技能有着等级的限制，一定要注意确认能够抵消的等级。



玩后感

AVG部分的画风个人有些接受不了，不知道有没有好这口的玩家在呢？不过SLG部分的系统确实是独树一帜，三人小队能够打出种种战术，追求高评价的话更是要精确地计算每一步行动。战斗画面动感十足，效果音也不错。不过很遗憾的是大地图战场优化得确实不好，战斗前换个技能也要读盘，调查据点情报不能用滑杆拖，而必须按住×键不断点↑↓。这些反人类的设定让我几乎将三分之一的时间都花在了无谓的操作上，非常严重地影响了流畅度。



本作是“《伟大战斗》系列”诞生20周年的纪念作品，被官方冠以“新生的伟大战斗”称号。“《伟大战斗》系列”之前在FC/SFC/PS等平台推出过不少作品，此系列让《高达》、《奥特曼》和《假面骑士》作品的著名角色跨越时空的界限，站在一起展开梦幻般的合作。

文 miru　编 酷洛洛　美编 Juxi



伟大战斗 全面爆破
グレイトバトル フルブラスト

PSP			
NBGI	ACT	日版	2012年3月2日
1人	6280日元	无对应周边	
相关报道：—			



画面解说



1：对应L或R键可以切换的角色。
2：辅助角色。
3：当前使用角色的HP和SP。
4：BOSS敌人的HP和耐久槽（普通杂兵的HP显示在头上）。

基本操作

按键	作用
方向键	控制角色移动，连续点两次是冲刺。
×	跳跃，空中按×是2段跳。
□	弱攻击
△	强攻击技能，个别会消耗SP
○	释放必杀技（SP满时）
□+↓	防御
滑杆	召唤辅助角色出场
L/R	切换场上使用角色
START	菜单/跳过演出动画



本作可以使用的角色有6名，高达、奥特曼、假面骑士各两名。另外在游戏过程中还能获得很多辅助角色，并有大量的纹章可供收集。游戏一共分为9大关卡，每个关卡中间又分为三个小关卡，大关卡最后都会有BOSS战斗。每关可以派三名角色上场，按L和R键能够切换角色，所有角色阵亡后就会GAME OVER。大部分关卡的第二个小关卡是个人关卡，可以选择当前三个角色中的任意一个进行，个人关卡中不能切换其他角色，用特定的角色完成个人关卡可以获得辅助角色。游戏的进行方式类似街机的清版过关游戏，敌人出现时会划出专门的区域，清光这个区域内的敌人后就能继续前进了。





本作的可操作角色、辅助角色、敌人被分为三种类型，包括MS系（高达作品登场的机体），假面骑士系（假面骑士和各种反派怪人），奥特曼系（奥特曼家族和各种怪兽）。不同类型间有相性的存在，在作战时要根据敌人类型配置不同的操作角色，如果是相克的类型，那么对敌人伤害会比较大，反之则受敌人伤害较大。

相性表

	怪兽	MS	怪人
奥特曼	一般	不利	有利
高达	有利	一般	不利
假面骑士	不利	有利	一般



玩家在游戏时完成一定的连击或者用特定的方式击倒敌人后可以获得奖励，获得奖励的多少直接关系到最后的过关评价，这些奖励都是用奖杯来表示的。

战斗奖励表

名称	说明	奖励情况			
		白金（プラチナ）	金杯（ゴールド）	银杯（シルバー）	铜杯（ブロンズ）
COMBO BONUS	连击	200Hit	100Hit	50Hit	10Hit
AERIAL COMBAT	空中击倒敌人	连续10次	连续5次	连续3次	击倒1次
COMNO CHAIN	连击未中断过程中击倒敌人	连续15个	连续10个	连续5个	连续3个
JUST GUARD	及时防御	连续10次	连续4次	连续3次	连续2次
GUARD BREAK	破坏敌人防御	对同一BOSS三次破防	对BOSS破防一次	对同一杂兵三次破防	对杂兵破防一次
FULL CLITICAL	对敌人会心一击	连续10个	连续5个	连续3个	击倒1个
COVER CHANGE	切换队员掩护攻击击倒敌人	击杀BOSS	连续击倒3个	连续击倒2个	击倒一个杂兵
COMPATIBLE HEROES	一个关卡中使用所有队员和辅助角色	使用所有队员和辅助角色	仅使用全部队员	使用了两个个队员	使用了一个队员
ATTACK CHANGE FINISH	攻击时切换其他角色继续击攻击并击倒敌人	对BOSS进行最后一击	连续击倒3个	连续击倒2个	击倒1个
FINAL ATTACK FINISH	使用必杀技对敌人进行最后一击	对BOSS进行最后一击	连续击倒3个	连续击倒2个	击倒1个
FULL BURST	自由高达使用FULL BURST（↑+△）击倒敌人	对BOSS进行最后一击	连续击倒3个	连续击倒2个	击倒1个
DIMENSION KICK	假面骑士Decade使用踢腿（↑+△）击倒敌人	对BOSS进行最后一击	连续击倒3个	连续击倒2个	击倒1个
MEBIUM SHOOT	用光束（↑+△）击倒敌人	对BOSS进行最后一击	连续击倒3个	连续击倒2个	击倒1个
LAST SHOOTING	高达向空中射击击倒敌人（↑+△）	对BOSS进行最后一击	连续击倒3个	连续击倒2个	击倒1个
RIDER KICK	假面骑士1号空中踢（空中按△）击倒敌人	对BOSS进行最后一击	连续击倒3个	连续击倒2个	击倒1个
ULTRA SLASH	奥特曼使用光轮（↑+△）击倒敌人	对BOSS进行最后一击	连续击倒3个	连续击倒2个	击倒1个
ALL WEAPON ATTACK	使用全员所有的弱攻击和强攻击打在一个敌人身上	3个使用队员及辅助角色	3个使用队员	两个使用队员	1个使用队员
NO DAMAGE	无伤完成任务	BOSS战无伤	连续3次强制杂兵战无伤	连续2次强制杂兵战无伤	强制杂兵战无伤
OVER KILL	敌人HP变成0之后继续攻击	累计击倒30个敌人	累计击倒20个敌人	累计击倒10个敌人	成功使用OVER KILL一次

特殊奖励

编号	完成条件
1	“重なる世界”关卡中得到“COMPATIBLE HEROES”的金杯
2	使用辅助角色正义高达对BOSSディン造成伤害
3	关闭全部的异次元空间入口后在击倒BOSSタイラント
4	30秒内打掉アポロガイスト一半HP
5-1	用Decade的Dimension Kick或1号的Rider Kick或以上两人的必杀技击败BOSS高达
5-2	用梦比优斯奥特曼的Mebium Shoot或者奥特曼的光轮或以上两人的必杀技击败BOSS假面骑士1号
5-3	用自由高达的Full Burst或者高达的Last Shooting或以上两人的必杀技击败BOSS奥特曼
6	破坏BOSS Zeong的两个手臂
7	使用辅助角色假面骑士BLACK RX或假面骑士W对BOSSシャドームーン造成伤害
8	使用辅助角色希卡利奥特曼对BOSSエンペラ星人造成伤害
9-1	用自由高达的Full Burst或者高达的Last Shooting或以上两人的必杀技击败BOSS プロヴィデンス
9-2	用Decade的Dimension Kick或1号的Rider Kick或以上两人的必杀技击败BOSS Sアポロガイスト
9-3	用梦比优斯奥特曼的Mebium Shoot或者奥特曼的光轮或以上两人的必杀技击败BOSS Uキラ

战斗奖励难点说明

COMBO BONUS

银和铜不难，金和白金各自需要100Hit和200Hit，推荐使用高达，敌人最好块头大一点，击倒敌人按□不断对敌人尸体进行射击，想达成999Hit也不难，不过200Hit以上就没额外奖励了。



COVER CHANGE

这个首先要主动让敌人打自己，然后切换和敌人属性相克的角色上来攻击敌人。由于要让敌人先攻击自己，所以也要选择属性有利于我方的角色，以免自身受到较大伤害，尤其是BOSS战时更要注意这点。

ALL WEAPON ATTACK

最好的敌人选择的是BOSS，因为普通的敌人可能经不住这么多次攻击就挂了。所有的攻击方式可以在菜单里的技能（スキル）选项里查看。

OVER KILL

击倒敌人后，敌人会呈现红色，等红色消去之后还能再次攻击，这里开始就算是OVER KILL了。



游戏提供了30名以上的辅助角色，这些辅助角色需要达成一定的条件后才能入手。在每个关卡前的准备画面中可以设置辅助角色，另外在BOSS战前于特定的位置按SELECT键也能设置。每一个关卡中最多能带4个辅助角色，他们会显示在画面的左下角，推动对应的滑杆位置就能让他们登场。登场后的辅助角色完成一次动作后就会消失，下一次登场要等他们蓄满等待槽之后。辅助角色们的能力大致分为三种：单体攻击，范围攻击和辅助。

辅助角色表

名称	技能	入手方法
ガンキャノン/钢加农	单体攻击	完成"终末の光"中的高达个人关卡
ジャスティスガンダム/正义高达	单体攻击	完成"伪りの平和"中的自由高达个人关卡
ウイングガンダムゼロ/飞翼零式	范围攻击	完成"绊の力"中的自由高达个人关卡
νガンダム/ν高达	展开防护罩	完成"平和の意志"
Zガンダム/Z高达	范围攻击	完成"伪りの平和"
ガンダムF91/高达F91	产生残像迷惑敌人	评价A以上完成"终末の光"
ガンダムダブルエックス/高达DX	范围攻击	完成"重なる世界"
ゴッドガンダム/神高达	单体攻击	完成"大ショッカ-袭来！"中的自由高达个人关卡
デスティニ-ガンダム/命运高达	单体攻击+短时间麻痹敌人	评价A以上完成"伪りの平和"
ガンタンク/钢坦克	范围攻击	完成"终末の光"
ZZガンダム/ZZ高达	范围攻击	完成"绝望の暗云"中的高达个人关卡
V2ガンダム/V2高达	范围攻击	完成"对决！大ショッカ-"中的高达个人关卡
假面ライダ-クウガ/假面骑士空我	单体攻击	完成"大ショッカ-袭来！"中的假面骑士Decade个人关卡
假面ライダ-BLACK RX/假面骑士BLACK RX	单体攻击	完成"终末の光"中的假面骑士1号个人关卡
假面ライダ-オ-ズ/假面骑士000	范围攻击	评价A以上完成"大ショッカ-袭来！"
假面ライダ-2号/假面骑士2号	单体攻击	完成"对决！大ショッカ-"中的假面骑士1号个人关卡
假面ライダ-カブト/假面骑士甲斗	范围攻击	完成"对决！大ショッカ-"
假面ライダ-龙骑/假面骑士龙骑	范围攻击	完成"重なる世界"
假面ライダ-キバ/假面骑士牙	范围攻击	完成"绝望の暗云"中的假面骑士1号个人关卡
假面ライダ-W/假面骑士W	单体攻击	评价A以上完成"对决！大ショッカ-"
假面ライダ-电王/假面骑士电王	单体攻击	完成"绊の力"中的假面骑士Decade个人关卡
假面ライダ-アマゾン/假面骑士亚马逊	范围攻击	完成"大ショッカ-袭来！"
假面ライダ-ファイズ/假面骑士555	单体攻击	完成"平和の意志"
假面ライダ-ブレイド/假面骑士剑	单体攻击	完成"伪りの平和"中的假面骑士Decade个人关卡
ウルトラマンゼロ/塞罗奥特曼	单体攻击	完成"平和の意志"
ウルトラマンティガ/迪迦奥特曼	单体攻击	完成"大ショッカ-袭来！"中的梦比优斯奥特曼个人关卡
ウルトラマンエ-ス/艾斯奥特曼	一定时间内我方角色攻击上升	A评价以上完成"绝望の暗云"
ウルトラマンタロウ/泰罗奥特曼	范围攻击	完成"绝望の暗云"
ウルトラマンコスモス/高斯奥特曼	降低敌人防御力	A评价以上完成"绊の力"
ゾフィ-/佐菲	我方全灭时全队员复活（仅能使用一次）	完成"绝望の暗云"的奥特曼个人关卡
ウルトラセブン/赛文奥特曼	范围攻击	完成"对决！大ショッカ-"中的奥特曼个人关卡
ウルトラマンジャック/杰克奥特曼	单体攻击+短时间麻痹敌人	完成"终末の光"的奥特曼个人关卡
ウルトラの母/奥特之母	回复全员HP	完成"绊の力"
ウルトラマンダイナ/戴拿奥特曼	单体攻击	完成"重なる世界"
ウルトラマンガイア/凯亚奥特曼	单体攻击	完成"伪りの平和"中的梦比优斯奥特曼个人关卡
ウルトラマンヒカリ/希卡利奥特曼	范围攻击	完成"绊の力"中的梦比优斯奥特曼个人关卡



在战斗中满足条件可以获得徽章，徽章可以装备，带有各种各样的效果。徽章只要一满足条件就获得，哪怕获得后马上就GAME OVER，这点和X360/PS3的成就/奖杯系统一样，而且满足的条件设定也比较接近。“击败最后的敌人”这一系列徽章，要求每个角色给予最后的BOSS最后一击，所以至少要玩6次最终关卡。



徽章列表

全角色共有徽章

名称	作用	效果
はじまりの力	敌人会掉落回复道具	完成“重なる世界”
平和の担い手	最大SP增加50	A评价以上完成“平和の意志”
フルブラスト	必杀技消费SP减半	A评价以上完成“ザ・グレイトバトル”
完全无欠のヒ-ロ-	HP/SP不减	获得全部的特殊战斗奖励

奥特曼系共有

名称	作用	效果
宇宙警备队	奥特曼系角色HP+50	A评价以上完成“绊の力”
心からの言叶	奥特曼系辅助角色恢复速度增加	A评价以上完成“绝望の暗云”

假面骑士系共有

名称	作用	效果
假面のヒ-ロ-	假面骑士系角色HP+50	A评价以上完成“大ショッカ-袭来”
オ-ルライダ-	假面骑士系辅助角色恢复速度增加	A评价以上完成“对决！大ショッカ-”

高达系共有

名称	作用	效果
その名はガンダム	高达系角色HP+50	A评价以上完成“伪りの平和”
惹かれあう魂	高达系辅助角色恢复速度增加	A评价以上完成“终末の光”

自由高达

名称	作用	效果
目觉める刃	自由高达变换攻击时SP消费量减少	自由高达变换攻击击倒30名敌人
舞い降りる剑	自由高达掩护攻击时SP消费量减少	自由高达掩护攻击50次
种を持つ者	FULL BURST攻击SP消费量减少	FULL BURST击倒50名敌人
终わらない明日へ	自由高达被伤害值减半，对假面骑士系敌人攻击伤害增加	用自由高达击败最后的敌人
フェイズシフトダウン	自由高达攻击力减半，被伤害量增加	用自由高达击败最后的敌人

高达

名称	作用	效果
ガンダム大地に立つ！！	高达变换攻击时SP消费量减少	高达变换攻击击倒30名敌人
スクランブル发进	高达掩护攻击时SP消费量减少	高达掩护攻击50次
ガンダム行きます！	GUNDAM HAMMER（△键）攻击SP消费量减少	GUNDAM HAMMER击倒50名敌人
ニュ-タイプ	高达被伤害值减半，对假面骑士系敌人攻击伤害增加	用高达击败最后的敌人
强行突破作战	高达攻击力减半，被伤害量增加	用高达击败最后的敌人

假面骑士1号

名称	作用	效果
サイクロンアタック	1号变换攻击时SP消费量减少	1号变换攻击击倒30名敌人
真红のマフラ-	1号掩护攻击时SP消费量减少	1号掩护攻击50次
技の1号	空中踢（↑+△键）攻击SP消费量减少	空中踢击倒50名敌人
ライダ-、变身！	1号被伤害值减半，对奥特曼系敌人攻击伤害增加	用1号击败最后的敌人
假面ライダ-最后の日！！	1号攻击力减半，被伤害量增加	用1号击败最后的敌人

假面骑士Decade

名称	作用	效果
疾走する本能	Decade变换攻击时SP消费量减少	Decade变换攻击击倒30名敌人
ウェイクアップ	Decade掩护攻击时SP消费量减少	Decade掩护攻击50次
ファイナルアタックライド	DIMENSION KICK攻击SP消费量减少	DIMENSION KICK击倒50名敌人
通りすがりの假面ライダ-	Decade被伤害值减半，对奥特曼系敌人攻击伤害增加	用Decade击败最后的敌人
世界の破坏者	Decade攻击力减半，被伤害量增加	用Decade击败最后的敌人

奥特曼

名称	作用	效果
ウルトラ作战第一号	奥特曼变换攻击时SP消费量减少	奥特曼变换攻击击倒30名敌人
来たぞ我等のウルトラマン	奥特曼掩护攻击时SP消费量减少	奥特曼掩护攻击50次
怪兽退治の专门家	光轮攻击SP消费量减少	光轮击倒50名敌人
光の国の超人	奥特曼被伤害值减半，对高达系敌人攻击伤害增加	用奥特曼击败最后的敌人
3分间の战い	奥特曼攻击力减半，被伤害量增加	用奥特曼击败最后的敌人

梦比优斯奥特曼

名称	作用	效果
誓いのフォ-メ-ション	梦比优斯变换攻击时SP消费量减少	梦比优斯变换攻击击倒30名敌人
伤だらけの绊	梦比优斯掩护攻击时SP消费量减少	梦比优斯掩护攻击50次
逆转のシュ-ト	MEBIUM SHOOT攻击SP消费量减少	MEBIUM SHOOT击倒50名敌人
无限大のル-キ-	梦比优斯被伤害值减半，对高达系敌人攻击伤害增加	用梦比优斯击败最后的敌人
激斗の霸者	梦比优斯攻击力减半，被伤害量增加	用梦比优斯击败最后的敌人



关于人员配置

整个游戏难点不多，战前准备时留意一下接下来的关卡是在哪个星球的，比如奥特曼星球的关卡，那么辅助角色就多带高达系的，对奥特曼系有特效。在アイリス星的战斗则每种类型的辅助角色都带，推荐奥特之母+高达、奥特曼、骑士各一名，奥特之母是像BUG一般存在的辅助角色，召唤一次就能使我方人员HP全回复，是最后一连串BOSS战的必备辅助角色。

对エンペラ星人战

这场战斗直接攻击BOSS是没用的，BOSS不会受到任何伤害。在这个场景的右边有个开关，先攻击开关，之后在左边的BOSS面前会出现一个花状的装置，尽量别接近BOSS，使用高达对装置射击几次，BOSS就会处于破防状态，这时才是真正进攻的时候。



最终关第一小关



这关的进行方式和别的关卡不同，是在一个封闭的空间里反复对付不断冒出的敌人，而且之前没有任何说明，任务目的也不明确。这个关卡就是守护屏幕下面列出的四个区域，一旦哪个区域遭到攻击（文字会闪烁），就从传送门到达那里，然后清光敌人到下一个区域，如此反复。这是游戏中最冗长乏味的关卡，要有耐心磨到最后。

最终BOSS战



最终战三个BOSS，会和我方一样随时切换在场上的人物，我方也应该针对敌方的配置不断变化阵容。块头最大那个Uキラ是最简单的，使用高达站在他下面不断按△扔链球就能干掉。另外两个BOSS，プロヴィデンス长时间漂浮在空中，使用假面骑士系的空中踢腿效果较好，若BOSS退到后面放浮游炮，屏幕左右下角是死角，可以完全回避。最后那个拿盾牌的Sアポロガイスト，拿高达离开进行射击，近战的话容易被BOSS的盾牌打到。

玩后感

游戏的流程不长，但是战斗收集要素不少，想要完美需要花不少时间。游戏的进行方式可以说是回到“原点”，系统上新颖的地方不多，难度也很低，很容易上手，玩起来很轻松。游戏最大的亮点就是华丽的辅助角色出场和必杀技动画，配合熟悉的音乐和招式名称，相信会给各个原作的粉丝带来不少回忆，如果对BGM不太满意，还能自定义BGM，这一点会让战斗变得更燃更热血。









收罗近期精品二线游戏

游戏一品轩

栏目主持：LIKY　文 翔Starry、Civily练

PSV去年12月17日在日本地区发售后一直表现乏力，虽说短短几个月时间内PSV的销量迅速突破100万，但是早先公布的游戏很多仍处于不透明状态，特别是4月份的发售表上能让人兴奋的作品少得可怜。虽说小C很看好PSV，但是这样的表现不免让玩家们信心不足，游戏主机的战争是漫长的，希望索尼能多发一下力！

本辑 游戏推荐

我代表正义逮捕你！

3DS	变换之力 Mighty Switch Force	WayForward Technologies	ACT
		美版	—

本作是一款很有意思的动作类游戏，虽然看起来有些普通，但是当你深入玩下去后会发现本作有很多吸引人的亮点。游戏讲述了一部囚车因为交通事故而抛锚，里面的女囚在逃跑后设置了很多机关和敌人，玩家需要突破障碍把她们缉拿归案。本作是一款横版动作游戏，人设和场景的卡通味都很浓，大致一看风格与《洛克人》和《合金弹头》有些类似，虽说2D画面比较平淡，但开启3D效果后关卡远近的层次感还是显得相当突出。游戏每关的任务很简单，就是逮捕分散在四处的5个女囚，虽说女囚本身无攻击力，但是想找到她们可并不容易，由于本作并没太强调动作性，而是把重心放在解谜上，所以即使下屏有雷达可以用来追踪方向，玩家也需要开动脑筋利用关卡中的一些道具和机关来突破障碍，比如在游戏中有许多若隐若现的黄色平台，由于各平台消失的时间不一样，玩家需要事先观察好它们的节奏再设计出一个可行的路线，不过要注意的是千万别长时间站在平台消失的位置，一旦平台出现后你还没离开，那么就会被压得粉碎，而那个屏幕碎裂的3D效果很带感哦。此外，在游戏中敌人也可以成为玩家的解谜工具，把一些尖头的怪物送入弹射器能把有裂纹的石头击碎开辟道路。总的来说，作为一款纯下载版游戏，本作综合素质还算可以，循序渐进的解谜难度和合理的节奏让游戏的可玩度变得很高，玩家可以充分开动自己的脑筋去挑战谜题，游戏适合那些对操作难度并没太高要求动作游戏爱好者，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲警车被撞得惨不忍睹。



▲瞬间出现的石块把敌人压得粉碎。

推荐给
动作游戏爱好者·喜欢解谜的玩家

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

NDS 爆漫王 漫画家之道

バクマン マンガ家への道

NBGI	AVG
日版	编号：5968



▲上街寻找需要的漫画题材。

《爆漫王》是大场鸫和小畑健继《死亡笔记》后再度合作的一部漫画作品，故事讲述了两位主人各自负责剧本和绘画创作，为了梦想踏上成为漫画家的道路。本作画面延续了动画版风格，背景和人设干净明了，在点选、切换对话等小细节上加入许多与漫画相关的小特效。虽说游戏的主体是文字冒险形式，但整个流程非常丰富，绘制一部漫画首先要到地图画面发展剧情寻找题材，确定后再设定角色、命名、绘制等，比如在上色和勾线阶段玩家需要根据提示在下屏指定的地方进行涂抹，由于存在时间限制，玩家应该合理分配自己的时间，一般来说勾线对精确度要求较高，分配的时间也应该相对多一些，而当漫画绘制完成后作品即可送到编辑部，那些苛刻的编辑也会根据你的水平高低进行评分。总的来说本作是一款很有趣文字冒险游戏，玩家可以在其中体会到漫画家创作时的每个细节，感兴趣的玩家不要错过。

推荐给
喜欢漫画创作的玩家·冒险类游戏爱好者

PSP 我的心在哪

Where is My Heart

Copenhagen Game Collective	PUZ
美版	容量：195MB

在像素复古风格大行其道的今天，单纯的画面卖点已经很难吸引住玩家，在玩本游戏之前小C还以为又是一款画面党作品，没想到却给本人带来了意外惊喜。在本作中世界被切割成了许多正方形的碎片，而这些碎片被完全打乱，很可能你前一秒还在右边的方块，后一秒就出现在了左边的某一个方块，玩家必须通过小心地试探或把飘动的云朵当作参照，绞尽脑汁想象真实的世界是什么样子。游戏中存在有三个怪兽，玩家可以通过三角键对它们进行切换并利用其各自的技能来破解谜题，把关卡中的红心全部吃完即可过关，在特定的条件下三只怪兽可以合体为天使或驯鹿，比如天使拥有旋转碎片的能力，能让自己到达一些隐秘的地方开启机关，而驯鹿则拥有二连跳的技能，在吃红心时非常方便。总的来说本作的游戏素质不错，“切割世界”的概念既有新意又有难度，小C在最开始还不太习惯这种思维方式，但深入后发现其趣味多多，喜欢动脑筋的玩家不要错过该作。

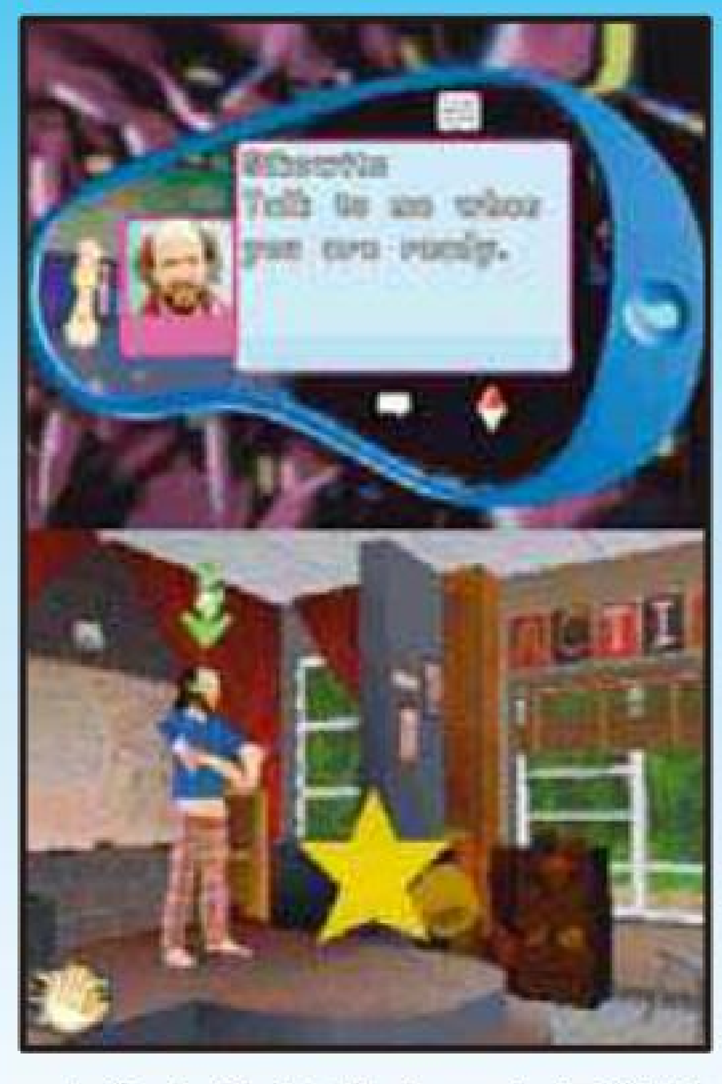
▲这么多被分割的格子，看着就让人犯晕。

推荐给
解谜游戏爱好者·喜欢动脑筋的玩家

NDS 胜利之歌 好莱坞登台

Victorious Hollywood Arts Debut

D3 Publisher	SLG
美版	编号：5981



▲台上的老师在一本正经地讲课。

《胜利之歌》是美国尼克儿童频道推出的一部青春剧，励志的题材和搞笑的台词让该剧在观众中迅速走红，本作就是一款根据该题材改编而来的游戏，故事讲述了Tori误打误撞地进入了她姐姐的艺术学校学习，并逐渐显示出自己出众的演艺才华，在学习的同时也和伙伴们闹出了许多笑话。本作的剧情结构很清晰，每一段都有不同的目的和游戏内容，在场景中玩家可以拖动触屏进行观察，绿色的箭头即是可以前往的地点，在某些房间中玩家可以跟老师学习跳舞、吊嗓等技能，这些技能都是由许多小游戏组成，比如学习吉他时玩家需要按照下屏的圆形提示扫动琴弦，而扫弦的准确度直接与最后的成绩挂钩。此外，游戏中玩家随身还携带有一个手机，在其中可以查看同伴给你发来的任务提示和地图。虽说本作拼凑感很强，但是每个小游戏的可玩性还算不错，原电视剧的粉丝不妨尝试一下本作。

推荐给
小游戏爱好者·原电视剧的粉丝

NDS 宝石大师 波斯的摇篮

Jewel Master Cradle of Persia

Rondomedia	PUZ
美版	编号：5982


▲其实刚开始没有修建筑的自然风光也不错。

波斯是伊朗在欧洲的旧称译音，是在众多古代文明中发展程度较高的民族，而本作就是以波斯的历史发展为背景的一款方块类游戏。由于是以古文明为题材，所以游戏的画面有着很浓厚异域风情，虽说NDS的屏幕不太给力，但是厂商也在画面细节上下了不少功夫。本作的游戏结构和同类游戏有所不同，作为一个建设者，玩家需要通过消除方块来获得某一类建筑的研发权，而不同的建筑所需要挑战的关卡要求也不尽相同，比如有些高等级建筑关卡中存在许多障碍，由于有时间限制，玩家要花很多心思才能把卡在角落里的特定方块消去，值得一提的是本作中修建建筑的最后一个过程是通过拼图来进行的，在规定时间内拼出会有额外奖励。虽说本作在玩法上并没太多创新，但是在游玩的同时看着一座座精美的建筑在你的指挥下兴建起来，会给人带来成就感。

推荐给
方块游戏爱好者·对波斯文化感兴趣的玩家

PSP 战斗幻想 火顶山的术士

Fighting Fantasy The Warlock Of Firetop Mountain

Big Blue Bubble	PUZ
美版	容量：151MB

看到《战斗幻想》这个名字或许有些玩家会联想到PC平台上的同名格斗游戏，但是此作非彼作，本游戏改编自80年代非常流行的一款桌面游戏，玩家将以文字的方式进行角色扮演，在魔法的世界里进行历险。本作几乎完全复刻了当年的游戏方式，在一张虚拟的木桌上摆着一本仿真的书，玩家将通过书本的引导来体验冒险，比如翻到某一页的时候遇到怪物，玩家需要通过投掷骰子来决定对敌人的伤害，而战斗胜利后再根据书上的提示再翻到某一页继续发展剧情，虽然攻击、移动等事件都没有太具体的画面，但是值得一提的是本作翻书、丢骰子等动画效果做的相当出色，更难能可贵的是本作虽然很手动，但也加入了装备、属性等元素，在虚拟的迷宫中居然还有找钥匙解谜的设定，这种通过“意念”YY的游戏方式小C还是第一次接触到，总的看来本作更像是一个没有具体画面的游戏框架剧本，感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。



▲本作有些抽象的玩法显得非常特别。

推荐给
桌游爱好者·对魔法幻想类游戏感兴趣的玩家

PSP 初音未来冒险记

初音ミク冒险记

自制	A・RPG
日版	容量：24.53 M

作为一个由软件合成的虚拟女歌手，初音未来的人气已经远远超出了最初的设想，以至于许多粉丝自发地制作以初音为题材的游戏，而本作就是其中的一款A・RPG作品。由于是玩家开发实力有限，游戏画面显得非常寒碜，平台、草地等材质都显得过于粗糙，而游戏中初音的动作也并不丰富，除了基本的跳和跑外，攻击敌人用的也是经典的“葱”（这个设定太讨粉丝的欢心了）。虽说外在的东西不怎样，但是本作在关卡的设计和难度上还是花了一定的心思，特别是在一些场景既要躲避飞镖又要在短小的平台间穿梭，没有一定的操作水平很难通过，而游戏中的解谜风格类似于《恶魔城》，玩家需要留心每一个提示并去往多个场景搜集关键物品。作为一款自制游戏，能做出亮点已经是难能可贵，如果是初音未来粉丝的玩家不要错过该作。



▲本作的操作体验稍微差了一点。

推荐给
动漫爱好者·初音未来的粉丝

NDS

小书虫

Bookworm

Popcap	PUZ
欧版	编号：5949

书虫一般是大家对喜欢看书的人的爱称，不过在本作中其却实实在在是一条绿色的小虫，它将在游戏里指导玩家解开一个个字谜。本作的关卡很有趣，是由图书馆中的一个个小房间组成，当游戏开始后会出现许多刻有字母的六边形石块，玩家需要通过触摸屏把这些看似散乱的相邻石块连接成一个个英语单词，单词越长其相应的得分也会越多。虽说游戏的规则很简单，但实际难度却非常具有挑战性，傻傻盯上一两分钟而没有收获是很正常的，如果玩家实在没有耐心也可以点选屏幕下方的红色按钮重新打乱石块，而此时也会出现一些线索提示。此外，本作的收藏模式被分为了数字、自然、人体等几十种类别，玩家每解开一个词都会被收录到其中，想要全部集齐除了具备敏锐的观察力外也需要一点点运气，正在学习英文的玩家不妨利用本作来提高一下。


▲你能从这么多字母中找出联系吗？

推荐给
字谜爱好者·想提高英语能力的玩家

一品短消息



●由宫部美雪的同名人气小说改编而成的RPG游戏作品《勇者的故事》近日发布了完美汉化版。故事讲述的是为了收集勇者的遗产而在踏遍整个大陆的主人公的冒险故事，原小说的粉丝不要错过该版本。

●《天津美空 云之尽头》是Prototype制作的一款冒险游戏，游戏内容以PC版为基础，增加了两名新角色并追加了大量新剧情的复刻作品。游戏中玩家将与天神、偶像、巫女等各种角色在环抱大自然的濑户内的小岛“美空岛”一起治愈身心，经历悲伤、有趣、奇异的故事。

●时隔一年，Koei Tecmo Games推出了恋爱冒险游戏《遥远的时空中5》的续作《风花记》，故事讲述被复苏的前尘往事不断冲击的主人公为了躲避攻击，最终借助龙神之力而穿越到了与自己所知历史大相径庭的异世界的幕末时代， 在崭新的历史中玩家将迎接不解之谜以及突如其来的爱情。

●近日推出的《完全合格资格夺取 宅建考试携带版》是一款以日本建筑考试为主题的教育类游戏，游戏中玩家可以自己设定学习日程表，以游戏化的方式对建设、住宅、金融、保险等方面的知识进行了解。



▲又是一场时空的旅行。

NDS 短消息

●人气音乐类游戏《太鼓达人DS 七岛大冒险》在近日发布了简体中文版，除了少许菜单外大部分内容均已汉化，期待已久的音乐爱好者不要错过。

●近日推出的《队长莫嘉娜和金龟》是一款探险类游戏，故事讲述了女船长莫根·卡斯特罗如何从一个少不经事的小女孩成长为一个加勒比海上令人敬畏的女海盗船长的故事。

●近日推出的以动画角色“Tchoupi”为题材改编而成的《Tchoupi与伙伴们的新冒险》是一款聚会类游戏，在该作中玩家将和小伙伴们在森林中以小游戏的形式寻找失落的宝物。

●近日推出的《休闲游戏收藏集》是Media Sales制作的一款休闲游戏合集，本作收录了数独、扫雷、纸牌、麻将共四款游戏，超过500个精心设计得关卡能让玩家足足玩上很长一段时间。



▲《太鼓达人DS 七岛大冒险》中文版已出。

宁浩新作《黄金大劫案》终于要在四月份上映了，这次的故事背景很“聪明”地设定在了民国，不至于像《无人区》那样因为题材敏感被总局封杀掉了。虽说这次不再延续“《疯狂》系列”的多线叙事，但是基于宁浩对剧本的苛刻要求，相信素质还是有一定保证的，作为宁浩的粉丝小C已经是迫不及待了！



雷曼 起源

Rayman Origins

PSV

Ubisoft	ACT	美版	2012年2月15日
1人	35.99美元	无对应周边	
相关报道：—			

文 纸鸢 美编 咕噜

《雷曼》作为美式动作游戏的代表，一直受到欧美动作游戏玩家的追捧。如今系列最新作《雷曼起源》来到了PSV上，除了无法多人合作之外，PSV版的内容和家用机版毫无二致。另外PSV版还加入了对应触摸屏的操作，保持家用机版原汁原味的大前提下，又融入了掌机版的特色，值得ACT爱好者尝试。

系统详解

基本操作

按键	普通关卡	飞行关卡
方向键/左摇杆	角色移动	飞行位置
△	将画面大小调整回默认	将画面大小调整回默认
×	跳跃，浮空（长按）	开火（长按可持续开火）
□/○	攻击、蓄力攻击（长按）	吸收（长按）
R	奔跑（长按）	–
START	暂停，调出菜单	暂停，调出菜单

注意事项



1.跳起时，使用方向键或者左摇杆的↓+□或者○，角色还可以使出“跳踩”，攻击力很高，相当于从空中进行的长按○的蓄力攻击。

2.两根手指在触摸屏上打开或者合拢可以改变游戏画面的大小，按△可以将画面大小调整回默认状态，另外在出现气泡时，可以直接点击气泡戳破之。

3.因为是美版游戏，因而游戏中的操作几乎都是×键确定、○键取消。



模式介绍

第一次进入游戏，在主菜单下有三个模式：

NEW GAME：开始新的冒险，也就是故事模式，在故事模式中进行过一次游戏后，以后再进入主菜单，第一项就会变成玩家的游戏记录，直接选择就可以继续游戏了，本作只支持一个游戏记录，按△可以删除该记录。

GHOST MODE：竞速模式，此模式下玩家可以和电脑控制的角色进行关卡竞速比赛，而电脑所控制的角色正是所谓的GHOST（幽灵），玩家要做的就是比GHOST更快地完成这个关卡。

GIFT MODE：玩家可以在此向其他玩家赠送礼物或者从他们那里收取礼物。





▲竞速模式中获得胜利。

雷曼 起源



故事模式中，玩家所有的行动都要在一张大地图上完成。一开始这个地图上只有最下方的The Snoring Tree和左侧的Jibberish Jungle两个大关卡，然后每完成一个大的关卡中的所有小关卡，新的大关卡就会开启。游戏总计有6个大关卡，除此之外，前4个关卡还各有一个附属的BOSS关卡，完成前5个大关卡后，必须先完成4个BOSS关卡，这样才能进入画面最上方的最终关卡——Moody Clouds。4个BOSS关卡也分为若干个小关卡，BOSS们会在各自大关卡的最后一个小关卡出现，但是想要进入BOSS关卡的最后一个小关卡的话，则要收集足够多的Electoon才行，所以玩家不能仅仅为了通关而去快速游戏，要注意从一开始就进行点点滴滴的收集工作，如此一来后期游戏时就会轻松许多。所谓的Electoon是游戏中的重要收集要素，后文会单独讲解。



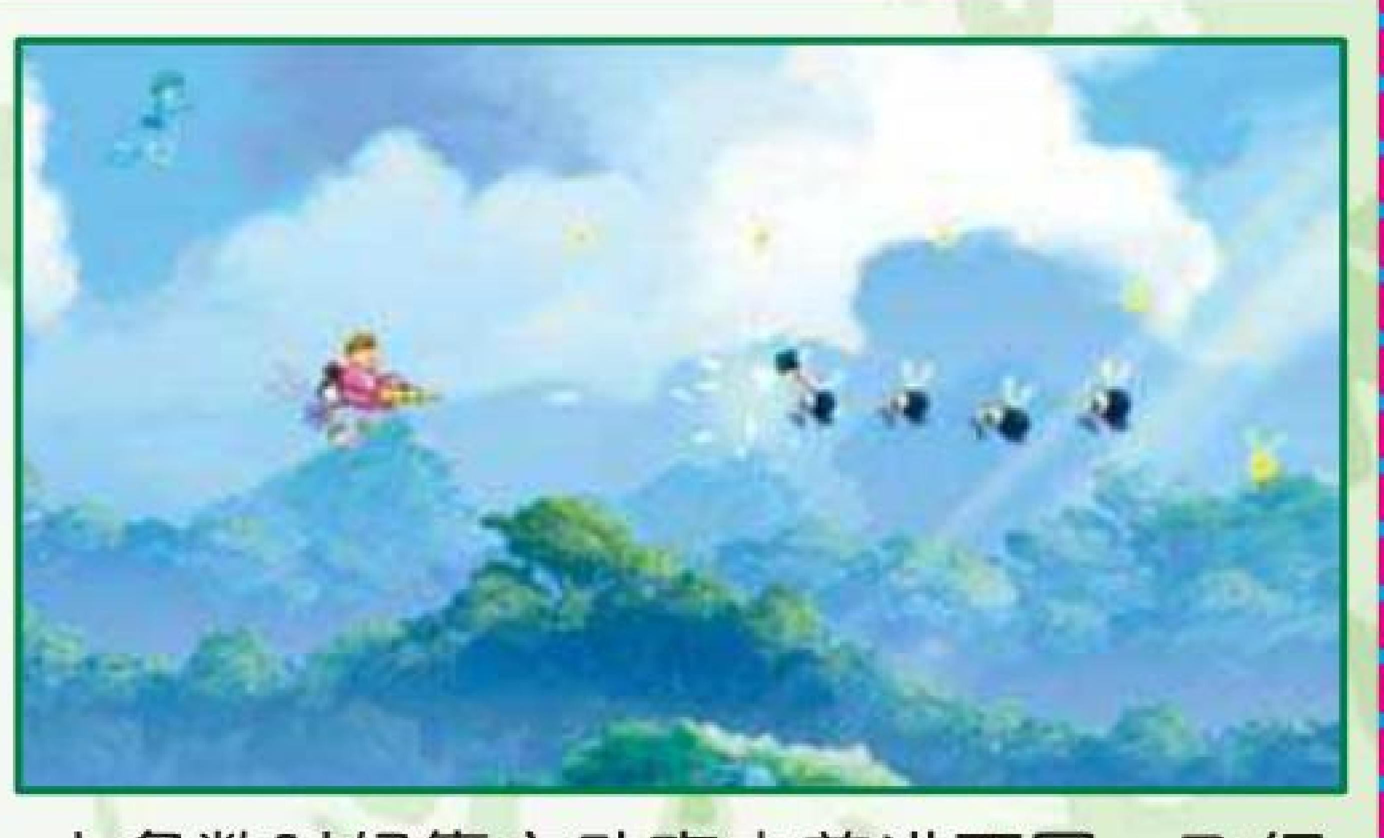


故事模式中共有10个大关卡，每个大关卡又由若干个小关卡组成，而这些小关卡根据类型不同大致可以分为以下三类：

普通关卡

最常见的2D横版动作游戏的玩法，也是游戏中最常见的关卡，玩家控制角色在画面中从左向右前进。在普通关卡中，每个小关卡又被分为多个小区域，区域和区域之间由紫色的单眼球怪物连接着，当看到这些紫色的单眼怪后，只要攻击一下它就可以打通前往下一个区域的通道，这里也算是默认的记录点，角色阵亡后会出现在新区域的起点。通常情况下，区域和区域之间是可以来回穿梭的，但是也有一些区域之间不可逆行，只能从左侧前往右侧。普通关卡的关底会有一个牢笼，周围有几个杂兵把守着，先将所有的杂兵消灭后，就可以到达牢笼附近，击破或者踩碎牢笼便宣告成功通过普通关卡。

飞行关卡



每个大关卡中通常会有一个飞行关卡，玩起来就是横版的飞行STG，玩家控制的角色首先要找到移一只拥有巨大眼球的飞虫，然后跳到其身上就会正式进入飞行关卡。飞行关卡中，角色即使不主动前进，也会被版面向前推进，和普通关卡大多数时候靠主动攻击前进不同，飞行关卡中更加考验玩家的躲避技巧，当然

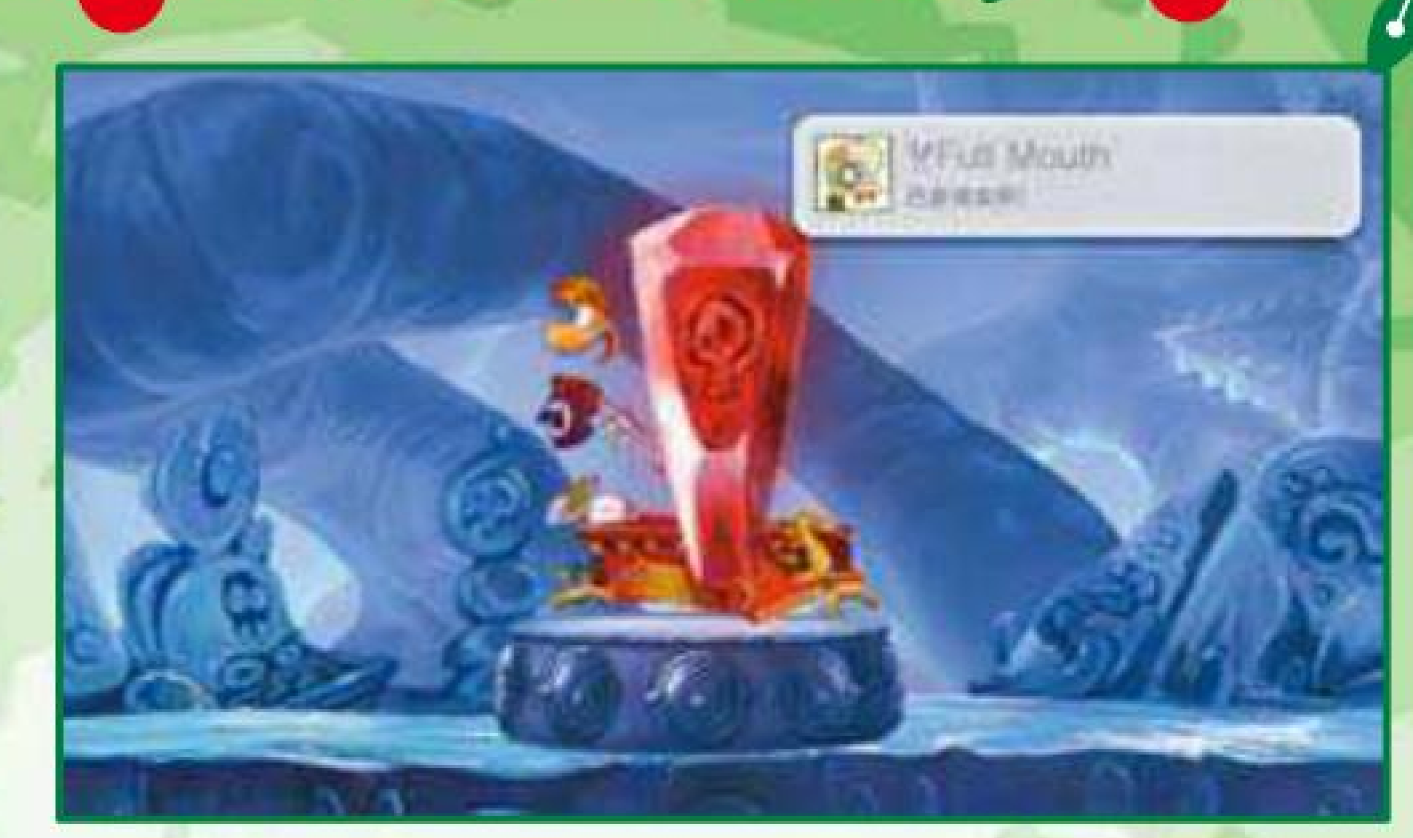
攻击也是不可或缺的，攻击手段有两种，一是通过×键开火攻击敌人，攻击单个敌人一般不会得到好处，但连续击破一组敌人（一般是5只同类型的敌人）的话，就会出现5个打包的黄色小精灵供玩家收集（关于黄色小精灵，后文有详细介绍）。除此之外，玩家也可以长按□键或○键吸收敌人，吸收敌人后再按下×键会将敌人吐出，这时候被吐出的敌人会变成子弹对其他敌人造成攻击效果，和普通攻击一样，如果一口气吸收了一组敌人，也可以获得5个黄色小精灵的奖励。



追逐关卡

追逐关卡在每个大关卡中只有一个，它的开放与否完全取决于玩家当前收集到的Electoon总数，也就是说即使追逐关卡所在的大关卡已经开启，但当前的Electoon数不足的话，玩家也无法进入，所以还是那句话：尽可能多地收集Electoon吧。在追逐关卡中，会有一个具有生命力的宝箱出现，发现玩家的角色后，它会开始向右逃窜，玩家要做的





则是对其穷追不舍，追上后对其使用跳踩，就可以获得宝箱里的一颗红宝石。

实际上，红宝石也是游戏中的收集要素，每一颗都是地图上The Snoring Tree中画面最左侧的老头子口中的一颗牙齿。每次玩家收集到新的红宝石并回到The Snoring Tree时，便会自动将这颗红宝石丢入老头子口中。游戏中总共有10颗红宝石，分布在10个大关卡中，全部获得后会开启隐藏关卡“Land Of The Livid Dead”，这个关卡比起之前的普通关卡难度要高出许多，游戏过程中几乎一个失误都不能有。





收集要素

本作的流程虽然不长，收集要素却非常丰富，但是归根结底只有一种，就是粉色小精灵，这些小精灵在游戏中被称作Electoon，Electoon的获得方法多种多样。一般每个关卡中可以获得5个Electoon，获得方法为以下4种：



1.通过完成关卡来取得，每个关卡的关底都会有被困在牢笼中的粉色小精灵，只要角色到达关底，打破或者踩碎牢笼，就可以解救它们，同时也完成了这个关卡，并且可以收集到一个Electoon。

2.寻找隐藏在关卡中的牢笼，除了关底的牢笼之外，在游戏中隐蔽的角落里也隐藏着牢笼；一般情况下，普通关卡中都会有两个隐藏牢笼，想要全部找出来的话还是要花费些工夫的，每找到一个隐藏牢笼并击碎，就可以获得一个Electoon。

3.纯粹的收集，在游戏过程中，会出现大量的黄色小精灵，游戏过程中玩家可以不断收集，当前收集的黄色小精灵数量会出现在画面左上角，通关过程中获得黄色小精灵数量越多，那么在通关后结算时就越有可能获得Electoon。



4.最后一种方式是完成当前关卡的时间挑战任务，这也是每个小关卡中最难获得的一个Electoon。想要进行时间挑战，首先要至少通关一次该关卡，然后再次挑战此关卡时，在起点处会多出一个圆形钟表，攻击该钟表就会开始计时，玩家则要尽可能快地完成该关卡。每个关卡中有两个限定时间，如果在“限定时间1”内通过此关卡，那么可以获得一个Electoon，如果以更短的“限定时间2”完成此关卡，还会额外获得该关卡内的竞速奖杯。

关于黄色小精灵



黄色小精灵最常见的情况是散布于普通关卡的途中，只要玩家碰到它们就可以获得；攻击敌人后也会获得黄色小精灵，并且敌人被攻击后会变成气泡状态，这时候再次踩踏或者攻击气泡，就可以再额外获得一个黄色小精灵（PSV版可以直接通过触摸屏点击气泡获得）；角色碰到关卡中的一些植物或者动物后，也会出现黄色小精灵；游戏中还有一种大型的头戴皇冠的黄色精灵，碰到这种精灵后的一段时间内，其他的普通黄色小精灵会改变颜色，此时触碰这些变色后的小精灵的话，获得的精灵数量会变为两倍；最后，就像隐藏的牢笼一样，在关卡中一些隐蔽或者危险的位置，还有一种圆形的有骷髅头的金币，角色碰到这些金币后可以进行收集，每个金币可以转换为25个黄色小精灵。



一般的关卡中，获得150个黄色小精灵后在通关结算时会获得一个Electoon，获得300个黄色小精灵后在通关结算时则会获得两个Electoon，而获得350个黄色小精灵的话，还可以获得这个小关卡中的“勋章”。某些关卡的黄色小精灵收集数量要求会有所不同，但总的来说，除非为了尽快通关，否则原则上在关卡中收集的黄色小精灵越多越好。



▲获得了“黄色小精灵勋章”。





游戏中可供选择的角色除了雷曼还有他的朋友们，随着游戏的深入，玩家收集到的Electoon越来越多，也就意味着可以使用的角色会越来越多。比较遗憾的是，这些角色虽然外型和招式看上去有所不同，但实际上使用起来效果却一模一样，而且模型只有几种，大部分角色只是颜色不同而已，也许在家用机版上多人合作的时候效果不错，但是在PSV上意义确实不大。



想要更换当前使用的角色，只需要在大地图上按下□键来到The Snoring Tree中即可，控制当前使用的角色，去顶已经出现的可替换角色的气泡，就可以更换为使用气泡内的角色了。

生命值

游戏过程中，玩家控制的角色默认生命值只有一点，也就是说不小心碰到怪物或者受到敌人的攻击会立刻毙命。不过在游戏过程中会出现一种带有翅膀、装着红心的瓶子，见到这种瓶子并且将其击碎的话，角色的身旁便会多出以一颗红心。有了这颗红心之后，角色在受到攻击的时候会抵消一次伤害，并且在刚刚受到伤害的一小段时间内会出现无敌状态，不过无敌状态消失后如果再次受到攻击就会毙命。

在实际游戏过程中，红心是非常实用的道具，别看只能抵消一次伤害，有时却能帮助玩家少走很多弯路，因为一旦死亡就要从某一个区域重新开始游戏。另外，在身旁已经拥有一颗红心的情况下，如果再遇到装有红心的瓶子的话，击碎后红心会被转换为5个黄色小精灵。



能力学习

除去4个BOSS关卡和最终关卡的另外五大关卡中，每个关卡都有一位仙女等待玩家去解救。仙女一般位于相应大关卡的第一个小关卡中，她们被困在一个具有生命的牢笼中，当玩家在关卡中发现这个牢笼怪的时候，该关卡也会暂时变成追逐关卡，然后玩家要尽快追到这个牢笼并击碎，救出仙女。

救出仙女之后，会学到这位仙女所具备的能力，所以随着救出的仙女越来越多，玩家所控制角色的能力也会越来越多，获得能力的顺序如下：

	能力1：攻击，最基本的能力。
	能力2：飞行，跳起后在空中短暂地滑翔飞行。
	能力3：缩小，被动技能，在狭窄的通道或者一些特殊机关前会自动缩小身体。
	能力4：游泳，可以在水中移动，在水中按下R键会加速前进，按□/○键可进行水下攻击。
	能力5：飞檐，按R键开始前进后，遇到弧形墙壁时可以沿着墙壁奔跑，类似《索尼克》的感觉。



一旦取得了某种能力，玩家目前解锁的所有角色都会永久记住该能力，而且适用于整个游戏地图。比如在第一大关的时候角色是不会游泳的，但是在学会了之后，就可以回到第一大关的水中使用游泳的能力。

敌人简介

游戏中出现的敌人，情况有点类似于可使用角色，概括来说就是外型虽然有差别，但是类型其实寥寥无几。大致可以分为两种，一种是玩家可以攻击的，另一种则是不能攻击的。不能攻击的敌人都有比较明显的特征，它们的身体周围带有明显的保护措施或者超强的攻击力，像是带刺的鸟、藏在水塘里的食人花和海底发光的水母，不过这些敌人一般不会主动攻击玩家，所以不要去招惹，除非为了收集精灵，因为不少隐藏的收集要素都在这种敌人附近；剩下的几乎全都是可以攻击的，这些敌人有强有弱，有的会主动攻击，有的碰到之后玩家角色会死亡，所以还是要多加小心。对付可以攻击的敌人一般有两种办法，第一就是直接按□/○直接攻击，或者也可以跳起后落在它们身上进行踩踏攻击，当然也可以使用方向键或者摇杆的↓+□或者○进行跳踩攻击。敌人被攻击一下或者被踩踏后会变成气泡，但如果使用的是攻击的话，有的敌人在被攻击完第一下之后可以追加攻击几下，这样可以多获得几个黄色小精灵，后期进入收集阶段的时候，这是一个非常重要的收集手段。


▲这种带刺的敌人，最好敬而远之。

飞行关卡中的敌人和普通关卡中略有不同，也分为可以攻击和不可攻击的，一般成群结队出现的都是可以攻击的，而单独出现在画面下方或者上方的一些长条状的怪物则是不可攻击的。而且，飞行关卡中的攻击只对角色右侧的敌人有效，因为无法向后或者向上向下攻击，墙壁可以反弹玩家开火后发出的子弹，所以通过反弹，也可以攻击到一些本不在攻击范围内的敌人。

最后，游戏中一些无关痛痒的植物也尽量都去碰一下、攻击一下或者对其开火，因为里面不是藏有黄色小精灵，就是拥有一些对游戏有利的机关。

PSV版独有要素：水滴的收集

绝大多数小关卡中，有一种隐藏起来的水滴状物品可以收集。这个东西是非常难找的，在游戏中主要靠听觉，当听到“喀啦喀啦”的声音时，把屏幕画面放大，然后仔细寻找，就会发现隐藏在其中的水滴，点击屏幕即可获得。



流程攻略

下面奉上六大关卡的流程攻略以及四个BOSS关卡的BOSS打法。因为不能更改游戏难度，所以有些关卡确实让人头疼不已，加之不能像家用机版多人合作，遇到一些高难度关卡的时候只能不断挑战，然后记住难点。



值得一提的是，游戏过程中有个用来激将玩家的设定，就是角色在某个关卡的某个区域内一再地死亡，那么系统就会询问玩家："这儿实在太危险了，还要留下来继续挑战么？"选"Stay"可以继续挑战，选"Leave"则会放弃挑战并返回地图。



JIBBERISH JUNGLE

It's Jungle Out There

用来练手的关卡。一开始先控制角色向右移动，会看到第一位被困在牢笼里的仙女，之后牢笼怪会逃走，玩家要展开追逐。虽说是追逐模式，但由于是游戏中第一个关卡，所以可以悠哉游哉地前进，如果玩家的速度比较慢，牢笼怪还会停下来等候。追到一个岩石怪处时，牢笼怪会躲到岩石怪的嘴巴里。踩爆岩石怪头顶两侧的两个蘑菇后，它会不停地张口闭口，看准时机跳进去踩一下牢笼怪即可救出仙女并获得攻击能力。之后进入下一区域，这里要小心穿着考古服装的家伙和水塘里的食人植物。然后进入关底，消灭三个单眼怪和一个考古的家伙后来到画面最右侧，乘着气流来到上方。左侧有一个手持枪支发射跟踪弹的杂兵，躲开跟踪弹的袭击，借助藤蔓荡到该杂兵上方攻击他，关底的牢笼便被解开了。



Geyser Blowout

本关有许多上升气流，善用可以躲过袭击并找到隐藏金币。第一个区域没什么难点，第二个区域除了上一关那样上下撞击的岩石，又多了左右撞击的岩石。本关还出现了一种带有翅膀的蓝色圆形生物，它有一个长长的手臂，可以帮助玩家的角色荡到很远的地方。第三个区域要利用好气流，到达关底后，牢笼被四个单眼怪把守着，利用画面最右侧的气流浮空后将它们一一消灭。



Punching Plateaus

这关出现了许多植物，没事就去攻击或者踩一下，一般都会有好事发生，某些植物还可以增加弹跳力。另外红色机关也要攻击一下，这样才能开辟新的道路。第二区域里要多借助墙壁进行反弹跳跃，本关新出现一种蓝色的瓶子，攻击后会出现蓝色的生物，可以当作落脚点。后三个区域没什么好说的，攻击植物、利用墙壁反弹跳跃即可。关底是5个考古的家伙，很轻松就可以搞定。



Go With The Flow

本关的主题是“随波逐流”，跟随水流的方向滑行就可以顺利找到前进的方向，但要注意隐藏在水流中的敌人。此外有不少场景需要从上往下突破，所以要多利用“↓+□/○键”击破阻挡去路的障碍。前几个区域没有什么难点，只要顺流而下就不会迷路，但是要注意红色带刺的生物，这些家伙是不能攻击本体的，要攻击它们附近的一个植物机关才行。除此之外，在可以弹跳的植物上方使用“↓+□/○键”可以跳得更高，在某些难以到达的高处需要用到。关底是两个考古的家伙，可以轻松消灭，但要小心一个假扮成台阶的带刺生物的偷袭。



▲攻击红刺怪物上方的植物机关，怪物便会消失。

Swinging Caves

经过前几关的磨练后，本关玩起来基本没有什么难点，整体就是前几关的综合体。第三个区域会出现和上一关类似的水流，不要光顾着跟随水流前进，有时候换个道路逆流前进会找到不少隐藏的金币。第四个区域也是水流关，但水流方向和前进方向相反，所以要利用空中的植物尽量避开水流。关底仍然是考古的家伙们，注意最前面的一个家伙要使用“↑+□/○键”攻击，然后借助植物移动，将剩下的几个家伙全部消灭。

Over the Rainbow

很简单的一关，只有一个区域，而且没有任何敌人出现，并且所有的东西都变成了粉色小精灵，很容易完成全部收集要素。关底只有一个考古的家伙，轻松搞定之。



▲本关所有的一切都变成了粉红色。

Hi-Ho Moskito

第一个飞行关卡，小虫子出现后跳到其身上，然后控制其前后左右移动。难度很低，除了后来的山腰上有几个持枪的杂兵外，没有会主动对玩家角色发起攻击的敌人，不过要小心持枪的家伙们发射的跟踪弹。最后会出现一只黄色的大鸟，它会吸收周围的物体，不要处在它的吸收范围内。普通攻击对它没用，要以其人之道还治其人之身，按×键吸收圆形木桶，然后吐出来攻击它，几下就可以搞定。





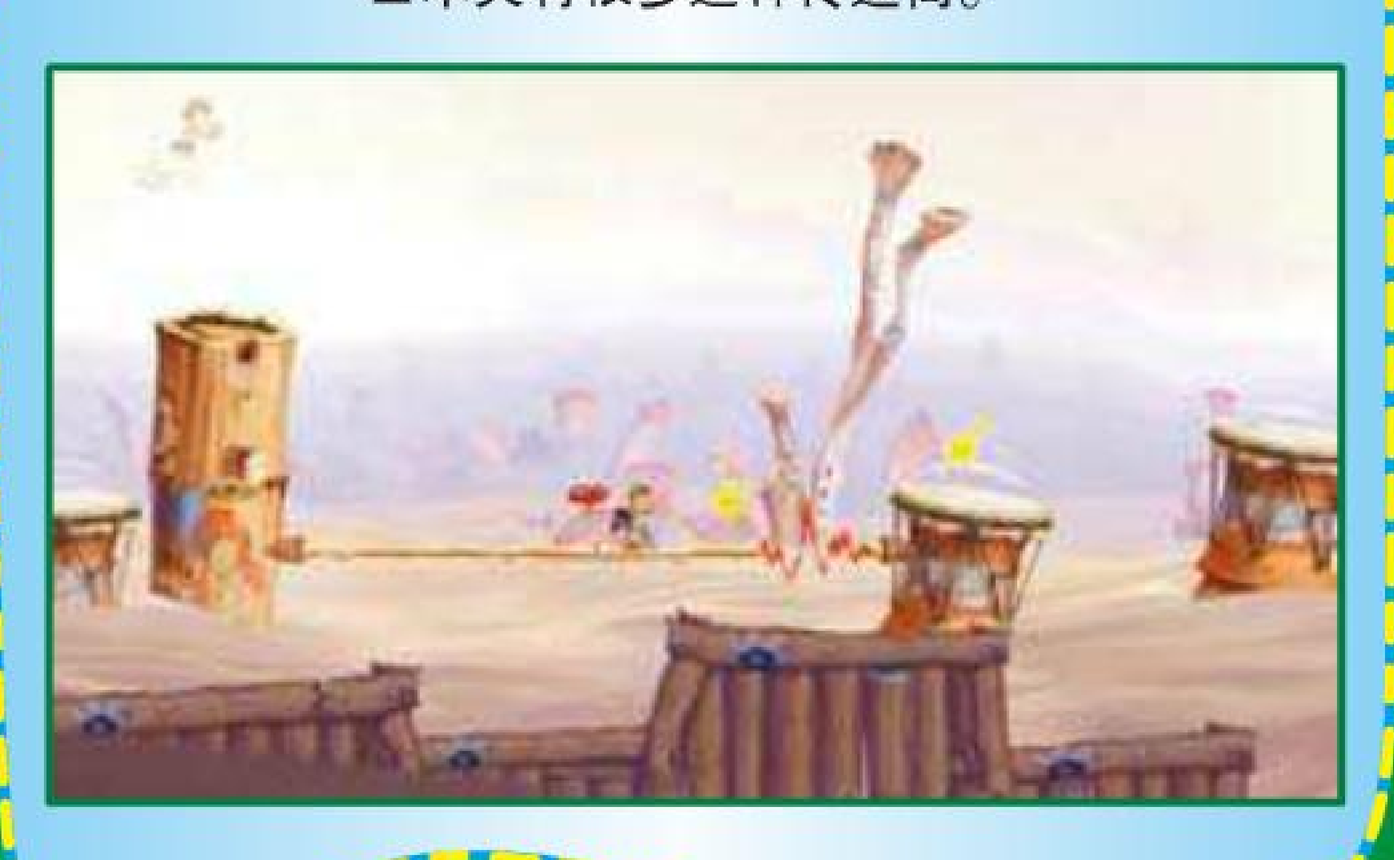
Desert of Dijiridoos

Crazy Bouncing

第二大关的第一个关卡，出现了可以吸收角色的传送筒，这个传送筒是单向的，只能从一头进另一头出，所以在进入之前要确定完成了所有的收集，否则就回不去了。另外本关还出现了一种横条，其上会出现红色波动，波动部分会左右或者上下移动，不要被碰到。本关的主题是“音乐”，上一关中用来增加弹跳力的植物在本关变成了乐器，例如鼓面，注意利用。到达中间的区域后，会出现第二个仙女，然后开始追逐。追逐的过程中没有太多难点，还是注意那种红色的波动就行了。追上仙女救出后，获得了新能力，今后跳跃后按住×键就可以浮空滑翔了。到达关底后，守着牢笼的是三只红色的大鸟，跳起来一脚踢过去就可以将三个家伙一次性解决。



▲本关有很多这种传送筒。



Best Original Score

延续前一关的音乐风格，各种乐器堆满在前进的道路上。这一关的不同之处在于地面上出现了逆向的流水，一旦跌落就会被冲回画面左侧，所以尽量不要着地。在半空中的五线谱上，会出现一些绿色的长嘴鸟，可以降落在它们的长嘴上以免落地，但长嘴鸟的支撑力是有限的，一直踩着不放的话会掉落。和长嘴鸟一起出现的还有一种单眼球的绿色鸟儿，它的作用是增加玩家角色的弹跳。敌人方面，开始多了一种会张大嘴巴咬人的圆形怪物，是很危险的家伙，最好在远远看到的时候就将其消灭，省得靠近后被咬到。关底是六只红色的大鸟，挨个消灭后牢笼便会解开。



Wind or Lose

这里的关键词是“风”，在有蓝色风向的地方，角色使用浮空滑翔就会顺着风的方向向上或向前飞行，有时候还会出现交叉的风向汇聚在一起，所以要尽快掌握“乘风”的感觉，否则就会像这关的标题那样——“利用好风，要

么就输给风”。在第一个区域熟悉了“风”之后，紧接着第二个区域又会有水流，顺着水流前进时还真有点滑浪的感觉，莫非育碧也懂“乘风破浪”这个成语？接下来的区域就全是“风”的世界了，有时候甚至整个屏幕都是向上吹的风，所以一定要按着×键不放，否则掉下去就是无底深渊。接下来就没有什么难点了，要注意第三个区域会出现时断时续的风，所以要算好时间，否则飞到一半的时候风没了可就大事不妙。本关还需要小心后期的带刺植物，它们横亘在画面上下，只留下中间的一点区域，所以对玩家的浮空滑翔技术是个考验；另外新出现了黄色的吹风鸟，正面遇见它的时候它会朝你猛烈地吹风，而飞到它上方时，其背上的喇叭又会向上吹风，十分烦人，看到的话要尽快消灭，以免造成后患。

关底同样是满屏的风，除了要消灭敌人外，画面上下还布满了带刺的鸟，小心不要被扎到。



Skyward Sonata

这一关会出现一种竹节蛇一样的生物，充当的是交通工具。这个“坐骑”只知道埋头向前冲，所以途中的一些障碍需要玩家自己躲避，否则就会被挤落。本关不能求快，因为竹节蛇的速度是固定的，角色冲得太快竹节蛇赶不上的话角色也可能掉落，跟着它的速度慢慢前进就可以了。关底同样要利用竹节蛇才能消灭所有敌人。



No Turning Back

又是一个赚分的关卡，很轻松就能收集到所有的黄色小精灵。和Over the Rainbow一样只有一个区域，且周围的一切都变成了粉色。之前几个小关卡中新出现的要素和敌人偶尔会在此出现，基本上没有什么难度，一口气冲到底消灭掉黄色吹风鸟即可。

Shooting Me Softly

本大关的最后一小关，又是飞行关卡。具有攻击性的敌人不多，倒是机关非常多，看到可以攻击的机关一定要开火，有些处在上方的机关要注意利用墙壁、道具等进行反弹攻击。后期会出现大量蝙蝠，避开它们的办法是进入圆形的保护层，保护层有自然存在的，也有需要开火攻击笑脸铜像才会出现的。最后阶段要始终保持开火状态，因为前方会出现很多像柠檬一样的带刺生物，它们是打不死的，只能通过火力将它们推开。一口气冲到关底，结束飞行落地的时候小心冰面，非常滑。





GOURMAND LAND

Polar Pursuit

冰天雪地的一关，延续了上一关最后一个小关卡的冰面，所以行走时要小心翼翼。这一关还出现了躺在地上的家伙，上前踩踏其肚子会喷出液体，可以把玩家的角色推送到高处。中期注意不要按住加速键不放，否则容易掉落水中成为食人鱼的美餐。很快就会见到第三位仙女并展开追逐，比起前两次的追逐，这关已经有点难度了，对方会缩小钻入一些缝隙里，所以它的逃跑路线和玩家的追击路线完全不同，这就等于没人带路了，前进的路线要全靠玩家自己去发觉。追击的过程没有什么难点，但要注意水面上一些小冰块不能久留，因为会沉没。救出仙女后获得缩小的能力，这时候就能通过狭窄的地带来到关底了。最后要小心渡河时落脚的伞，踩在伞上的时候它们偶尔会合起来，小心不要被阴到。最后要说的是，变小后力气也会变小，原本直接踩踏就可以完成的动作需要“↓+□/○”才能完成。关底是4个单眼怪，没什么好说的，轻松拿

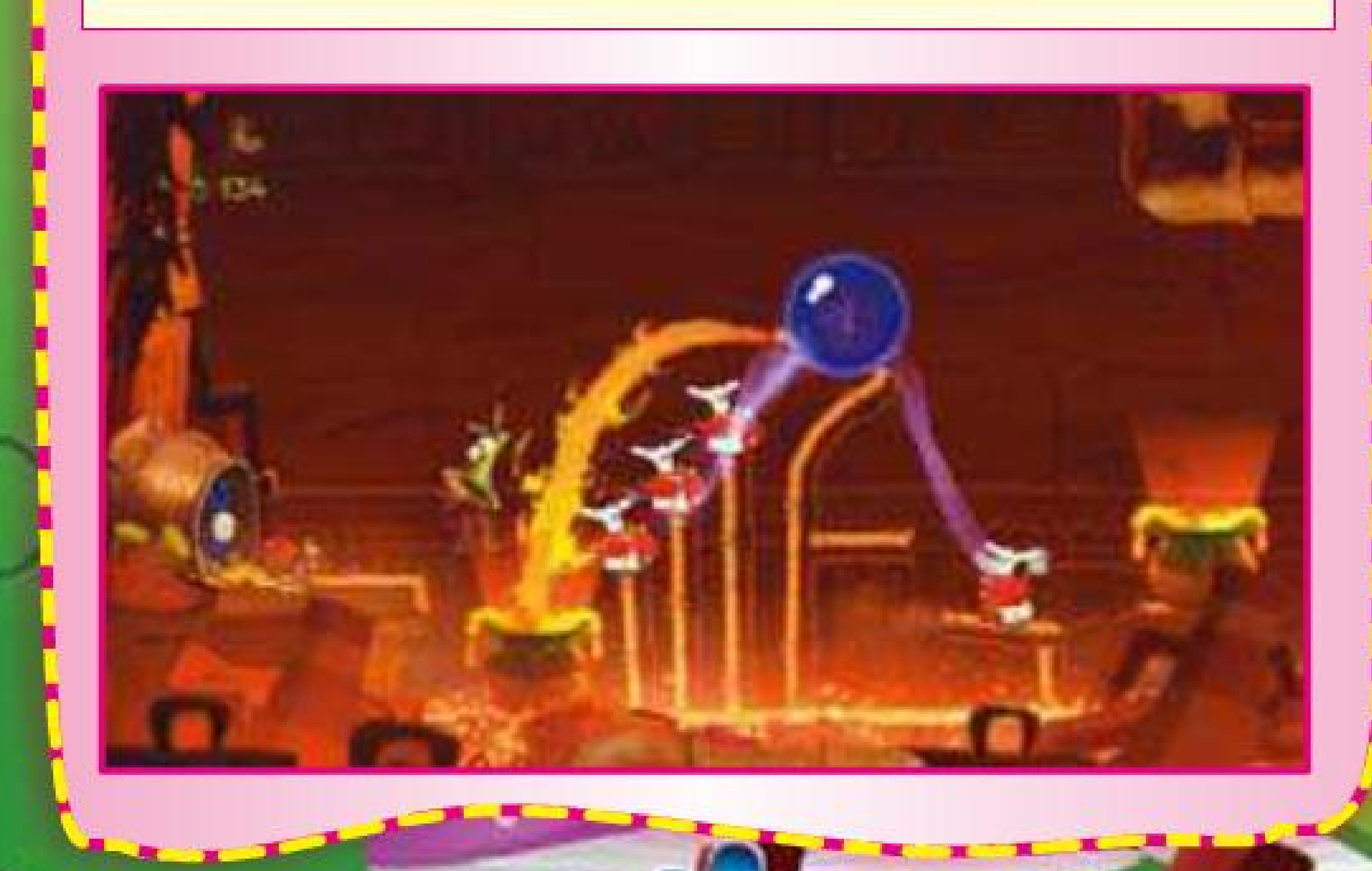
Dashing Through the Snow

仍然是冰天雪地，仍然要注意路滑。看到大肚子的家伙后去踩，它们会吐出气泡，乘着气泡可以越过水面，但是不要一直踩着不放，气泡的负荷有极限，要适当地跳跃来减小气泡的负担。这关有很多冰块堆积的地方，在这种地方要利用“↓+□/○”踩碎冰块，不过击碎冰块要注意躲避上方的罐头等重物，砸下来是会要命的。后面就没有任何难点了，关底也是冰块堆积，打碎冰块消灭两个敌人之后顺利过关。



Piping Hot!

这关延续着“冰块世界”，第一个区域整个就是由冰块组成的，用攻击、踩踏的方式敲碎所有的冰块。第二个区域画面一转，来到了火焰灼烧的地带，从空中下落的时候多按×键浮空滑翔可以安全到达地面。要特别小心一种厨师打扮的喷火的敌人，威力很猛。本关还有一种沸腾的茶壶，借助茶壶的蒸汽可以向上飞行。后期的几个区域要多多利用空中的绳索滑行，避开喷发的岩浆。关底先通过吸气的生物跳到右侧踩死一个敌人，然后跳到左边的铜管上施加重力，差不多的时候跳离铜管，铜管便会下沉，所有的杂兵会一次性沉入岩浆之中。





Mending the Rift

又到了喜闻乐见的粉色精灵关卡了，没有什么难度，就是收集黄色精灵，值得一提的是粉色小精灵们会打扮成竹节蛇的样子在这一关为玩家角色充当交通工具，非常可爱。



Aim for the Eel!

这一大关的最终关卡，仍旧是飞行关卡，但是要在危险的火焰中前进。出现的敌人也都攻击力十足，所以要十分小心。和之前的飞行关卡没有太大区别，以躲避为主、攻击为辅，毕竟活下来才是首要考虑的问题。中期要小心上下喷出的火柱，当然厨师打扮的喷火敌人实力也不可小觑。无论如何，这一关都要小心为上，完成这个小关卡后本关宣告结束。



Sea of Serendipity

Port 'O Panic

一开始出现了新的敌人——只会左右奔跑的番薯一样的家伙，除了东跑西跑之外没有任何能力，所以不必担心。进入第二个区域后，出现了第四位仙女，开始追逐吧。追到这个区域的结尾时，牢笼怪会逃到画面深处的飞船上，然后不停地朝玩家的角色攻击，这时候就撒腿往前跑吧，只要速度够快，飞船的攻击永远碰不到玩家的角色。不过进入下一个区域后，除了飞船的攻击外，上方还会落下火球，所以这里再按住加速键拼命跑就行不通了，只能小心翼翼地躲避着前进。完成这个区域后，救出了仙女，同时也学会了新能力——游泳。然后立刻就是一个水下区域，在水下时，无论是带刺的鱼还是水母，都不能攻击，只能敬而远之地躲开。关底是久违的考古队的家伙们，很简单就可以搞定。

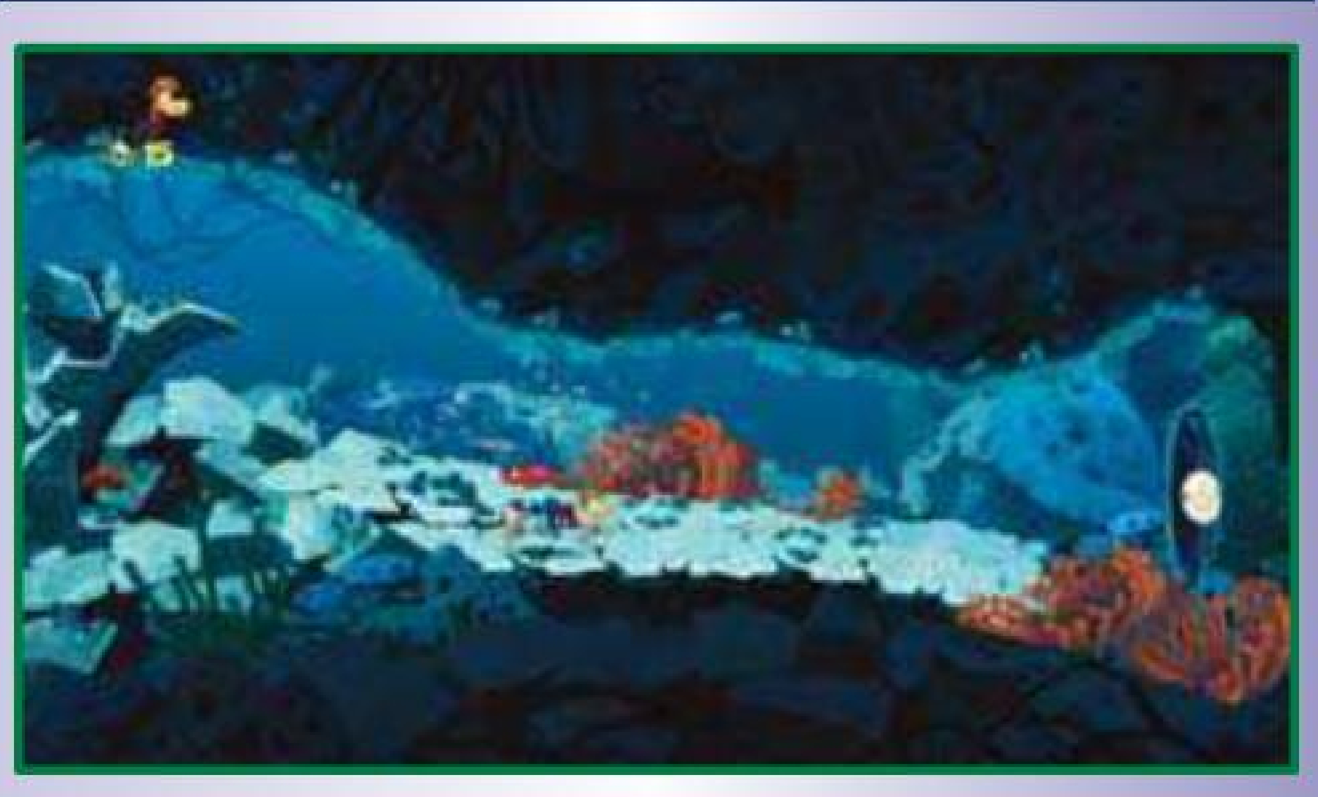
Swimming with Stars

这关才算真正开始了水下之旅。前期几乎没有可以攻击的敌人，不要惹是生非，乖乖游泳就对了，还要小心不时从上方或者下方冒出来的尖刺。因为敌人都不能消灭，所以这一关几乎没有什么地方是长期安全的，于是PSV触摸屏的优势就显示出来了，很多原本需要游过去收集的气泡里的黄色小精灵，远远地点击一下便万事大吉。后面的一个区域几乎是全黑的环境，只有玩家控制角色的周围一小圈范围内有光芒，要万分小心地前进，因为冷不丁黑暗中就会冒出来一个敌人或者机关，而且水底的方向感本来就差，所以这个区域角色很容易死掉，基本上不挑战个三五次记住路线的话是过不去的。到达关底后就轻松多了，搞定敌人后进入下一关。



Freaking Flipper

如果说前一关是在水下小试牛刀的话，这一关就是彻头彻尾的海底世界了。前期的攻略就一个字：躲。见了谁都躲着走就是了，因为没有几个可以攻击的敌人。还要小心一种会张开大嘴吸收角色的海底岩石怪，被吸过去的咬到的话一口就死，哪怕你身旁有个红心也是一击毙命，所以在它附近时一定要按住加速键前进。接下来的区域里有像飞刀一样射出的尖嘴鱼，不要被射中了。后面的几个区域还是各种躲，只有一种持有叉子的红色的鱼可以攻击，不过它们的攻击力也很强，所以能躲开还是躲开为妙。关底全是鱼，而且都有攻击力，趁它们没发现玩家角色的时候一口气攻过去，就可以一网打尽了。





Bad Bubbles and Beyond

又到了粉色小精灵们送分的时间了，大关的主题是“水下”，所以本关的绝大多数冒险也都是在水下进行的。不过水面上也有很多黄色小精灵需要收集，所以时不时探出头呼吸一下新鲜空气也必不可少。一路收集到最后，关底是一只红色的螃蟹，趁它抬起四肢的时候钻到它下面，然后攻击其身体下方的红色区域，牢笼便会解开。

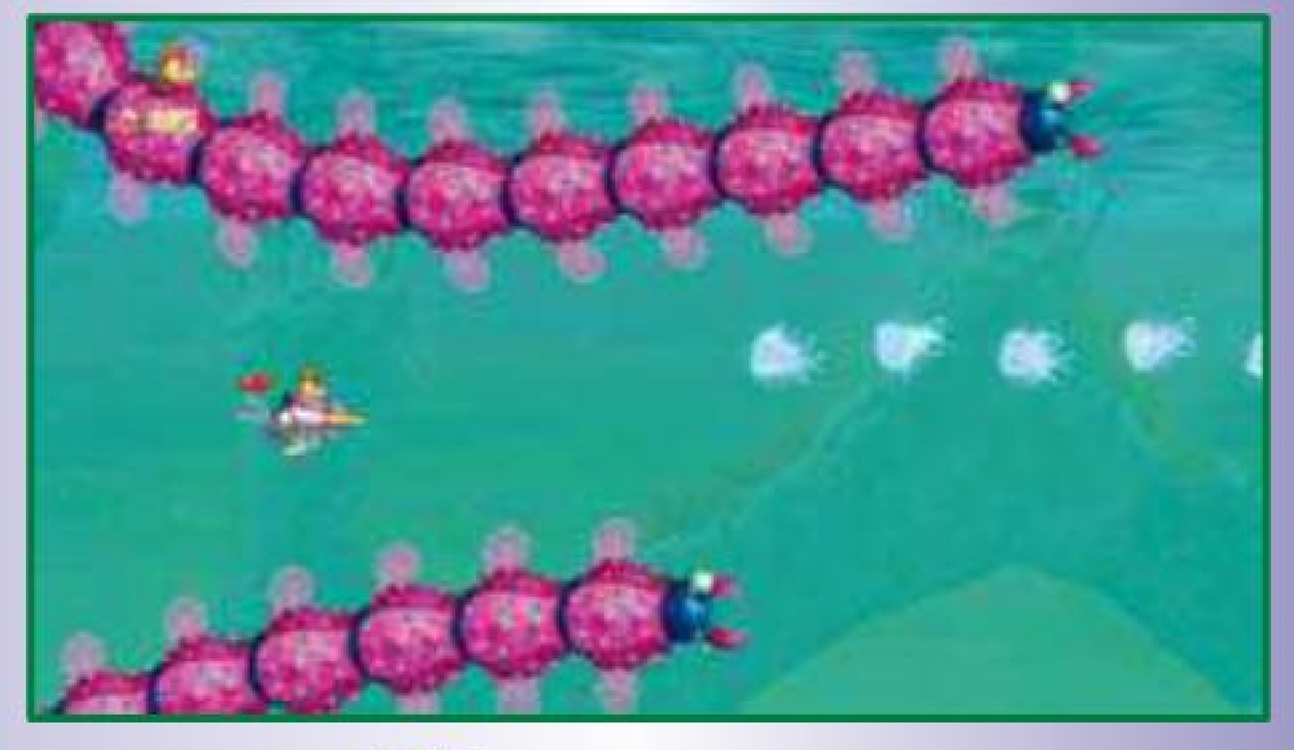




Fire When Wetty

飞行关卡，同样为了迎合这个大关的“水下”主题，这个飞行关卡竟然也是在水下进行。托飞行关卡的福，很多原本不能攻击的敌人也可以开火攻击了，例如之前的水母，真是大快人心。中期会暂时飞出水面，这时画面中会出现一条巨大的虫子，小心不要被它碰到。再回到水下后，大虫子会追下来，并且变成了两条，好在它们不会主动攻击，躲开就行，而且它们的身体可以反射子弹，有时候对着它们开火会有出其不意的效果。在两只大虫子的“护卫”下来到关底，击碎牢笼后结束本关。







MYSTICAL PIQUE

Moseying the Mountain

第一个区域比较简单，主要是两种植物，浅色的可以踩在上面前进，深色的碰到会死。通过第一个区域后，在第二个区域见到仙女，这也是游戏中最后一个仙女，准备进入追逐模式吧。由于是最后一个仙女，所以本关的追逐明显比之前的几位仙女难追得多。这次的追逐不再是单一地从左往右追，时而还要从下往上追。追逐的过程中版面还会自动向右或者向上卷，所以玩家能做的只有以最快的速度跟住牢笼怪，否则会被画面拖死。总的来说就是综合了之前几个关卡中的难点，反弹跳跃、乘风上升等招数要用得比较到位……救出仙女后，获得沿墙壁行走的能力。

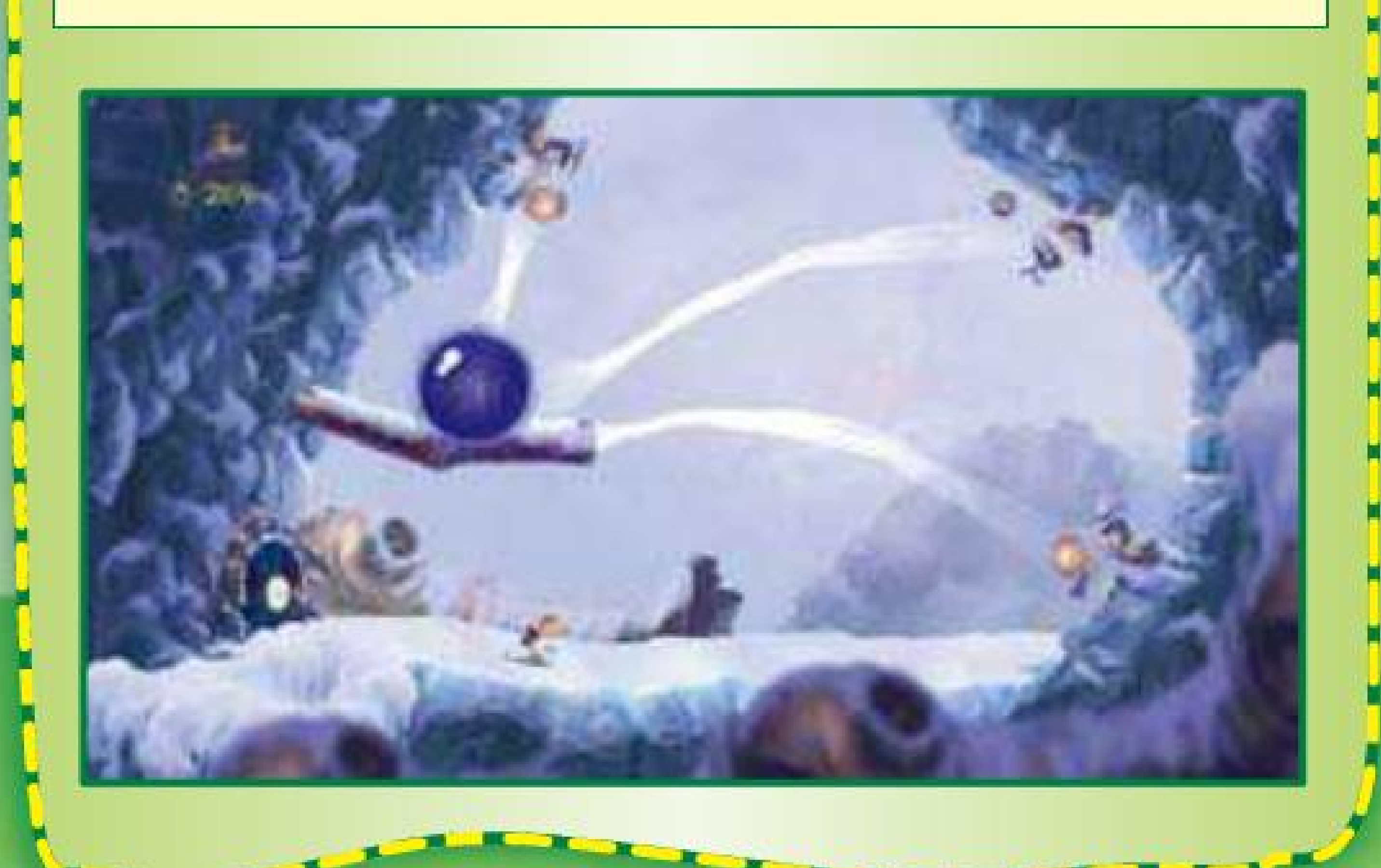
接下来的几个区域就很简单了，说白了就是让玩家适应刚刚获得的新能力，全部是可以行走的墙壁，按住加速键一路狂奔即可，并且沿墙壁行走的时候还可以反弹跳跃，尽快掌握这个技巧。到达关底后，干掉两个单眼怪和两个考古的家伙结束本关。



▲雷曼也能飞檐走壁。

Mystical Munkeys

开始游戏后依然是各种可以行走的墙壁，能走的地方都去走一遭，便可以收集到大量黄色小精灵。第二个区域进入了雪地，这里仍然有许多墙壁可以行走，多加利用可以躲开不少敌人。本关出现了一种新的敌人——石头人，这家伙会投掷带火的圆石。后面几个区域会在山洞内和山洞外交替进行，洞内看上去十分温暖，但洞外白雪皑皑。最后达到一个需要上升的区域，玩家的角色要持续攻击转轮使自己所在的木板向上移动，同时又要躲避上方的各种敌人和机关，速度和技巧都要拿捏得恰到好处。再下一个区域还是一样，不过上升过程中难度有所提升。最后来到关底，这里有三个投掷火球的石头人，三个家伙看上去气势汹汹，不过很好笑的是它们投出的火球可能攻击到自己人，利用墙壁行走的技能一口气消灭这三个家伙吧。



Way of the Electoons

原本这关应该和之前的关卡一样，是用来收集精灵的简单关卡，但实际玩起来一点也不简单，因为这里由左向右刮着风，一旦开始前进就无法回头，加速奔跑的话更加危险，所以切记不要像之前几个类似的关卡那样按住加速键不放。

Golly G. Golem

正统关卡中的最后一个小关卡，还是以墙壁行走为主要游戏方式，不过难度比之前高了很多。从第一个区域开始几乎就要小心谨慎，躲过每一个隐藏在途中的敌人和机关。在第二个区域的墙壁上，各种带刺的植物丛生，要算好时机再快速通过。而在接下来的一个区域中，要通过不断下落的铁管和木板，这里要多利用反弹跳跃才能顺利到达对面，这个区域里三番五次的挑战在所难免。之后又是一个连续的墙壁行走区域，仍然有大量的带刺植物，老办法——多挑战。

这一关的倒数第二个区域还有一个石头脑袋的BOSS，要按顺序攻击它左耳、右耳和头顶三处的弱点才可以干掉它。不过每攻击完一个弱点之后会出现三颗红心，所以基本上没有什么难度。收拾完BOSS进入最后一个区域，击碎牢笼便宣告关卡结束。



BOSS战

完成Mystical Pique后，最后一个大关卡Moody Clouds出现，但目前还不能挑战，因为要先完成四个BOSS关卡。四个BOSS关卡依附前四个大关卡，且也是也由各个小关卡组成，这里我们只给出BOSS关卡的最终关——也就是和BOSS们面对面时的打法。



Poor Little Daisy（Ticklish Temples）

开始关卡后，雷曼从右向左移动。来到画面最左侧，BOSS会从画面下方出现，继而开始追逐关卡——当然了，是BOSS追玩家的角色。BOSS从下向上追击，所以要不停向上逃，蓝色的瓶子要全部打碎，这样才能出现可以落脚的蓝色生物。要小心BOSS会吼叫，大吼三声后落脚点会塌落，好在BOSS一边追一边歇息，所以总体难度不高，玩家甚至有时间控制角色去收集一些金币什么的。逃到最顶端的平台后第一个区域就结束了。接下来从左侧荡到右侧，然后掉落到地面，BOSS已经等在这里了，BOSS战随即开始。

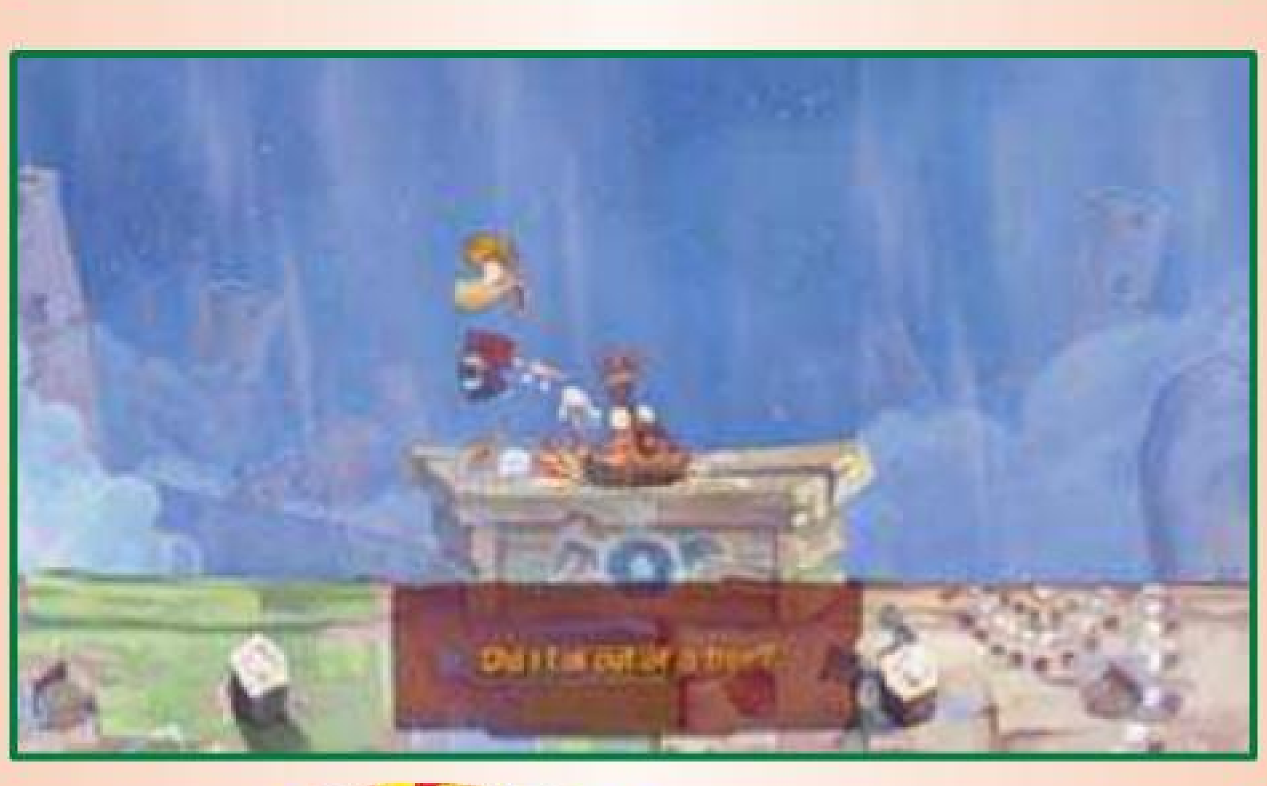
此处要合理利用墙壁行走的能力躲避BOSS。BOSS第一次会用头撞击左侧的墙壁，之后出现弱点，攻击一下；接着BOSS会倒吊在上方，然后用头撞击地面，顺序是先中间、后右侧，然后从左往右连续撞击到中间为止，这一轮攻击建议在撞击第二下的时候躲到中间，之后就一直躲在右下角即可，这轮攻击完毕后BOSS再次出现一个弱点，上去攻击一下；最后一波攻击随之而来，首先BOSS会疯狂地乱跳，还好空档大比较好躲，接着是吐舌头攻击，注意不要被舌头打到，然后BOSS的舌头顶住了墙壁，最后一个弱点就出现在其嘴巴里，顺着舌头跳进去踩一下就搞定了。

To Bubblize a Mocking Bird (Gumbling Grottos)

进入关卡后直接看到了呼呼大睡的BOSS，首先要跳起来抓住它的尾巴，这样它会惊醒，然后发狂般向画面右侧飞去。BOSS飞回来的时候注意按↓键趴好，然后会发现其尾巴上出现了一个弱点，跳起来攻击一下吧；接下来BOSS会飞过来踩塌玩家控制角色的落脚处，这时候有风吹起来，按住×键就能浮空飞行，接着BOSS会带着一堆杂兵呼啸而过，其身后的杂兵是可以直接攻击的，BOSS很快会飞回来，然后用头撞击中间靠上的位置，注意躲开，然后又出现一个弱点，再次攻击；最后它连上边的墙壁也撞毁了，然后大家都浮空，这时BOSS会360度旋转吸气，小心不要被吸进去，吸气完毕后BOSS会暂时缺氧，这时候再次去抓它的尾巴，最后一个弱点就出现在其嘴巴里了，飞上去踩之便大功告成。







My Heartburn's for You (Luscious Lakes)

一开始被一群杂兵在冰天雪地的场景里追逐，按住加速键拼命逃吧，尽量不要使用滑翔浮空，因为那样很浪费时间。一口气冲到底，钻进了BOSS嘴巴里，然后在它的肚子里展开冒险。BOSS肚子里就是一个普通关卡，利用仙女们那里学来的各种能力前进，相信经过前面的关卡后，这已经不是什么难事。前进到BOSS的肚子最深处，上方出现第一个弱点，冲上去攻击一下；接着会有两股岩浆袭来，赶紧利用墙壁逃命吧，逃过这波劫难后，BOSS的弱点会出现一下，但是这个弱点出现的时间很短，转瞬即逝，基本很难攻击到，耐心等待后会再次出现两股岩浆，这次是左右夹击，躲过后第二个弱点再次出现，这次就可以攻击了；接着玩家角色的落脚处消失了，取而代之的是上升的气泡，小心地在气泡上停留，并躲过岩浆，然后等待BOSS的下一个弱点出现并攻击。

然后进入最后一一个区域，是逃跑关卡，追逐玩家的是岩浆……这里只能凭借熟练的操作和记版来完成了，逃出后这个BOSS算是拿下了。

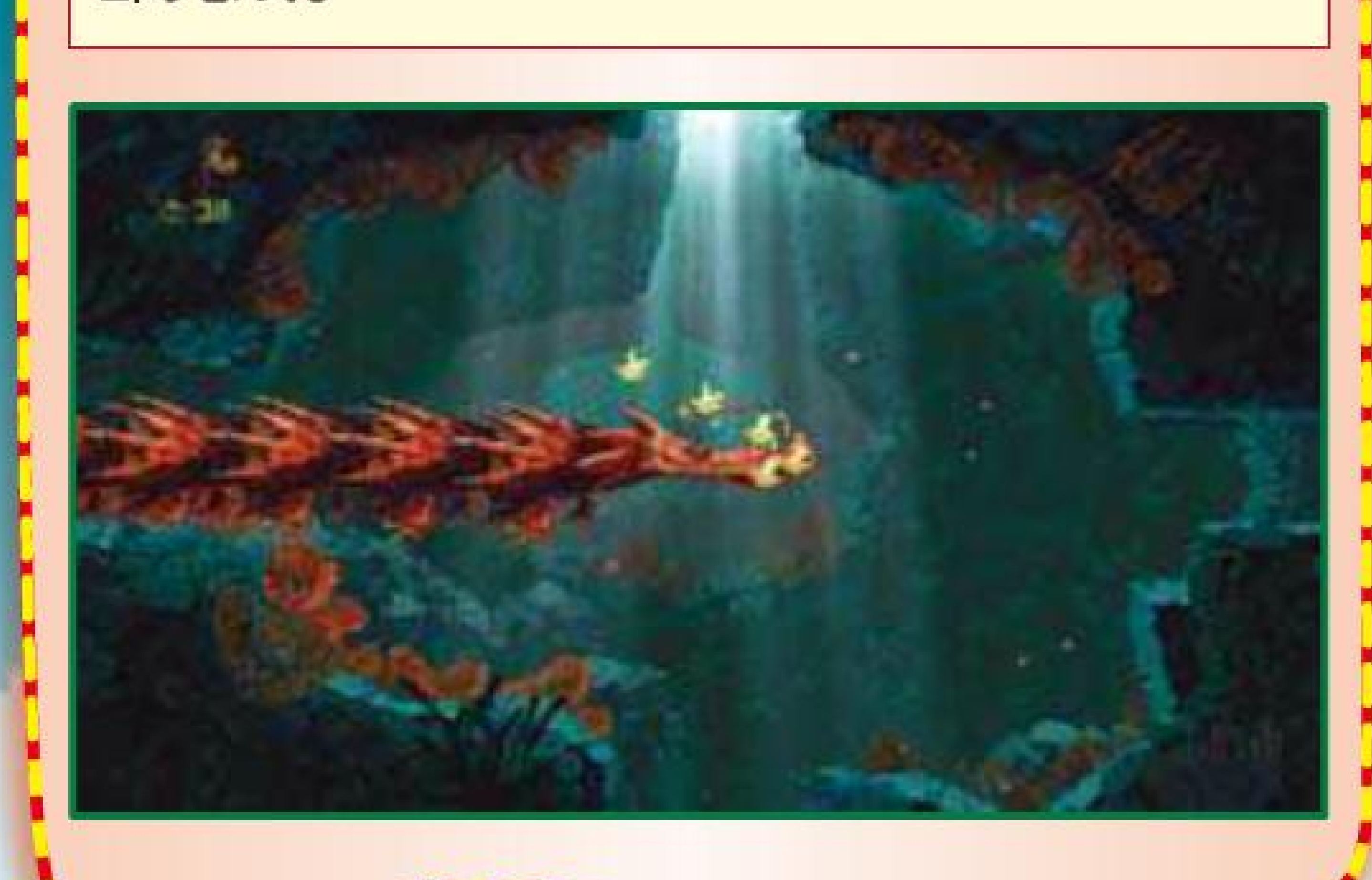




Murray of the Deep
(Angsty Abyss)

起初就像是一个再正常不过的水下关卡，但是刚下水游了不一会儿，就有一个大甲虫追了过来，赶紧逃命吧，水下逃命比普通关卡的逃命难多了，此时要义无反顾地按住加速键不放。

逃过甲虫的追杀后，暂时安静下来，往前游着游着，BOSS便呼啸着从画面上方出现了。起初的BOSS并不可怕，刚出现尾巴上就有一个弱点，但是比BOSS更危险的是其周围的杂兵，它们会围着你打转，所以看到BOSS的弱点先不要激动，躲过杂兵再攻击BOSS的弱点也不迟；挨了第一下之后，BOSS更恐怖了，不但带着两个杂兵回来，还会追着玩家的角色咬，这时候真的明白了什么是“东躲西藏”，虽然过不了多久第二个弱点就会再次出现在其尾巴上，但是这次BOSS的移动速度快了很多，所以不容易攻击到，要有耐心地与其周旋，但拖的时间越久，杂兵数量也会变多；反倒是第三和弱点最简单，在攻击完第二个弱点后，BOSS会消失，然后忽然会张着嘴从左侧出现，有所准备的话直接迎面攻击即可。至此，所有的BOSS关卡全部完成。





MOODY CLOUDS

游戏的最终关卡，虽然是最终关，但是小关卡数却不多，不过整体难度还是比较高，尤其是最后连在一起挑战的三关。



本关的前三个小关卡Riding the Storm、On Top of Old Smokey以及Mecha No Mistake就不再多言了，基本上就是前面飞行关卡和普通关卡的加强版，就是难度加强了许多，这里就不再浪费笔墨去介绍了，着重要讲的是最后一关——也就是最终三小关。



最后一关

最后一关是由三个小关卡组成的，按照流程首次挑战时要连一口气挑战完成，而且前两个小关卡没有自己的名称，所以将它们合称为“最终关”。成功通关后再来挑战的话三个关卡就可以分开挑战了。

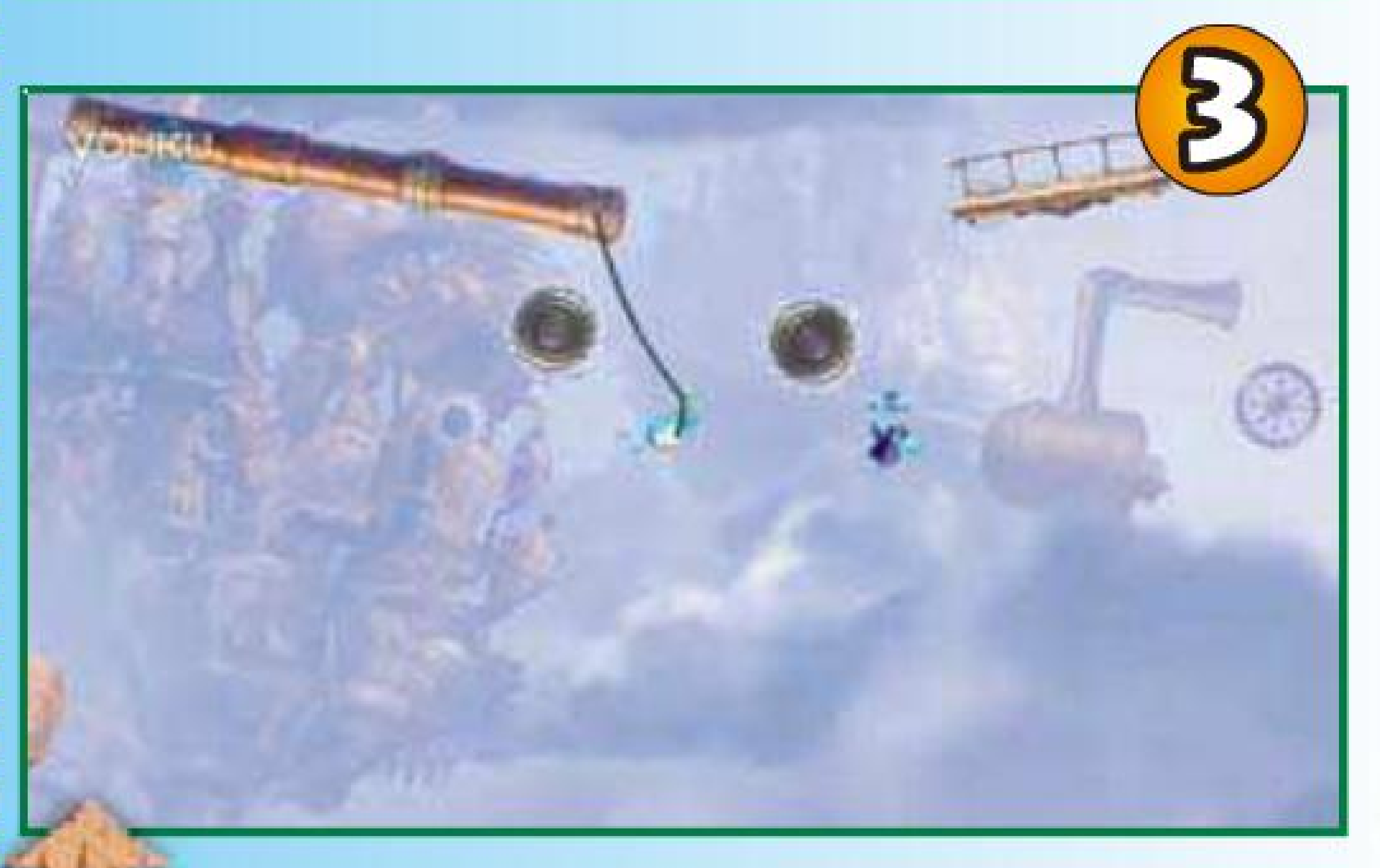
因为是最终关卡，难度格外之高，尤其是中间的追逐关卡，除了“不断挑战+背版”之外别无选择，不过这里还是以图文的形式给出追逐关卡的难点所在，希望可以帮助大家顺利地完成最后一关。



用加速奔跑的方式追击BOSS，这里所有能落脚的地方都处在不断下落的状态，任何地方都不能久留，一定要追求“快”。



在弯道型的铜管上要继续奔跑，一口气到达顶点。顶点有旋转的锋利齿轮，碰到之前要利用反弹跳向对面抓住绳索。



抓住绳索后先不要荡，因为接下来会出现两个距离很近的锋利齿轮，保持住平衡从中间通过。



下一根铜管上的中间位置有一个360度绕圈的锋利齿轮，小心不要碰到。



再往前会出现一个巨大的园型转盘，一定要抓住这个转盘上的黑色绳索。



然后借助绳索荡到下一处。这里有竖着下落的铜管，利用反弹跳的方式到达上方。



接着又是一个弯道型的铜管，这个铜管中央有一个机关，碰到后铜管会断开。不过不用担心，按住加速键一直奔跑即可。



接下来的难点在于一处有两个锋利齿轮的地方，看准时机从中间跃过。

9



然后又是一组竖着下落的铜管，同样要利用反弹的方式向上跳，最后一根中间有机关，攻击之后会断成两半。

10

再往前会出现一个上升气流，建议不要乘该气流上升，而是等落脚的铜管掉落前向后跳，抓住图中圆型齿轮下方的绳索，然后这个齿轮会带着角色向前荡。

11



前面有一根铜管，不过铜管附近齿轮密布，小心躲避。

12



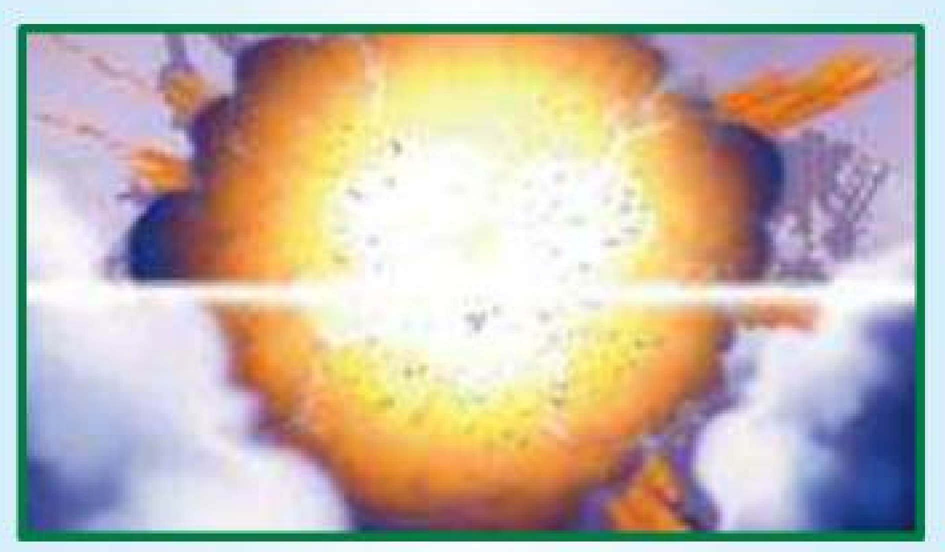
躲过铜管上的一系列齿轮后，再次抓住刚才那个较大齿轮下方的绳索向前荡，不过仍然要小心前方众多的小齿轮。

13



终于来到了最后一根铜管上，加速奔跑就可以来到安全区域了，同时追逐关卡宣告结束。







完成追逐关卡后，基本上就没有什么问题了。接下来是最后一个飞行关卡Shoot For the Stars，和之前的飞行关卡重在躲避敌人不同，这一关主动攻击变得必不可少，尤其到了最后BOSS会和飞船一起出现在画面最右侧，届时一定要不停攻击船体。持续攻击一段时间，BOSS的飞船会被逼上绝境，撞到一个圆形的火球后爆炸，雷曼和朋友们跌落地面，游戏也就此宣告结束。

THE END



通关后会出现制作人员名单，在这里玩家仍然可以控制雷曼，对出现在画面中的制作人员名单的字母进行攻击，算是制作人员埋下的一个小小的彩蛋。



玩后感

虽然相比家用机版取消了多人合作的设定，但是针对触摸屏加入的全新操作又多少让人有所安慰。细腻的2D画面和流畅的操作感无愧育碧25周年纪念作品之名。此外，丰富的收集要素也弥补了游戏流程较短的遗憾，所以说通关虽然不难，但想完成全部收集要素绝非易事。



这是一款风格可爱，有着诸多装扮道具的RPG，十分适合女玩家。除了丰富的换装外，本作的另一大卖点是夜店工作，代表玩家的女主角将化身夜店女郎，带你进入那个纸醉金迷的世界。根据官方之前的宣传，一些经典动漫、游戏角色还会穿越到本作中，而游戏中的客人也都个性十足，下面就来看看游戏的具体素质如何吧。

ガールズRPG シンデレライフ™

女生RPG 灰姑娘生活

ガールズRPG シンデレライフ

3DS

Level-5	RPG	日版	2012年3月8日
1人	4980日元	对应邂逅通信	

相关攻略研究：－

攻略透解 GUIDE THROUGH

光环视频收录 POCKET HALO

文 阿鲁 美编 澄香

系统解析

店铺介绍

为了成为一流的夜店女郎，穿着打扮自然非常重要，而游戏中也提供了许多店铺供玩家挑选各种物品。除此之

外还有其他种类的各种店铺，下面就来解释一下这些店铺的具体用途。

店名	解说
奢侈品店	包括服装店、首饰店、皮包店、化妆品店，玩家需要在这些店铺购买用于装扮自己的各种物品
理发店	用于更换发型及发色
饭店	用餐的地方，白天时段和夜间时段可各进餐一次，可回复魅力或幸福指数
美容院	选择下面两项可以改变肤色，上面两项则主要用于回复魅力和幸福指数
家具店	购买用于装饰房间的物品
占卜馆	夜间时段才可以进入，可通过占卜查看指定客人的好感度，占卜后可以回复幸福指数
体育馆	第二章开启的设施。体育馆每天可去一次，在这里进行训练可以增加魅力最大值以及回复幸福指数。体育馆中有两种课程可选，普通课程消费50000元，集中课程则需要消费3个小金币（携带3DS走路即可获得）
书店	购买书籍后可以获得关键词
夜店	玩家工作的场所



游戏进程

游戏分为白天和夜间，白天是玩家自由活动的时间，此时我们可以进行购物、美容、吃饭等活动。在家里选择睡觉（寝る）或是在户外活动一段时间后就会进入夜间时段（部分店铺在夜间才开门），此时就是玩家接客赚钱的时间。无论白天还是夜间，只要选择进入夜店，自动进入夜间时段并且在这一天不能再进行自由活动。玩家每天在夜店接客的数量最多为3人，在后台选择回家（归宅する）可以下班，此时店长会将接客所得金额的30%作为报酬付给玩家。





装扮

在自己的房间或者夜店的后台选择“着替え”可以打扮自己，分别可以进行服装搭配（搭配）、化妆（コスメ）以及改变发型（ヘア）。玩家有清纯（シンプル）、华丽（ゴ–ジャス）、可爱（キュ–ト）、性感（セクシ–）四项数值，不管是更换服饰搭配还是化妆都会对这些数值产生一定影响，每个客人都有自己喜欢的类型，对应数值高的话，在接客时就会给对方好印象，在还没开始对话前就能获得一定满足度。

装饰房间

第二章开启该系统，玩家可以在家具店购买到各种家具用品，在房间里选择“模样替え”就可以妆点自己的房间了。不但可以更换房间里的家具，还可以移动家具的位置以及转动家具的朝向，打造出符合自己风格的房间。



魅力

作为夜店女郎，魅力是非常重要的数值，魅力越高，点餐时高品质食物或饮品越多。魅力的最大值会随着等级的



提升而增长，而玩家每天接客后会消耗一定的魅力值，去美容院、饭店、体育馆等地方消费可以回复魅力值，当然每天休息后也会回复一定数值。



去美容院、饭店、体育馆、占卜馆消费都能回复玩家的幸福指数，幸福指数越高，接客时客人的满足度增加幅度越大。首次接待客人时，满足度的增幅和幸福指数无关。



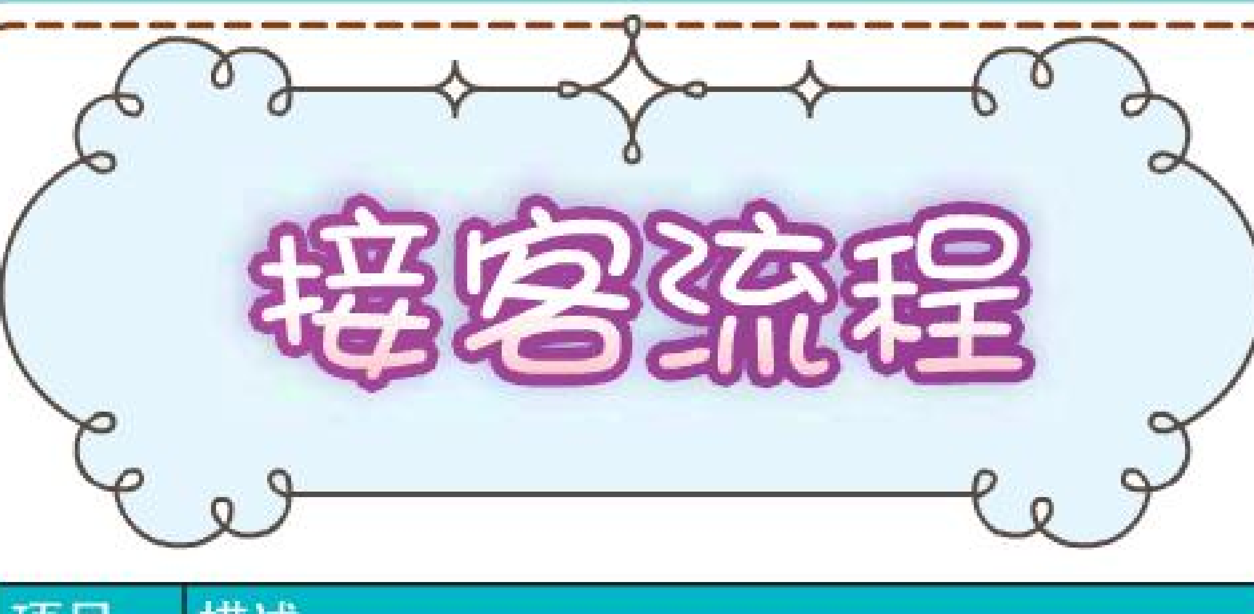
完成接客后，该客人的好感度就会增加，好感度的数值需要在占卜馆查看。当客人的好感度达到40时开启第二阶段的固定对话内容；达到90时开启第三阶段的固定对话内容。



游戏中接待的客人分为普通客人、剧情客人和特殊客人。首次接待普通客人时的对话内容是固定的，满足度的增加不受幸福指数的影响，之后再次接待



就会从众多对话内容中随机选择谈话内容，好感度达到40和90时开启第二阶段和第三阶段的固定对话内容，虽然对话内容固定，但满足度的增长会受到幸福指数的影响。非固定对话内容时，在5次对话结束前将满足度蓄积到100的话，客人会进入兴奋状态（フィーバー），此时可以选择“高级な饮みものをおすすめしようかな？”进入奖励环节，这是增加收益的好机会。剧情客人关系到流程的推进，对话内容也是固定的，并且需要玩家解开对方的心锁并且满足度达到100以上才算接客成功。特殊客人参见后文的“特殊任务”。



项目	描述
点饮料	在对话开始前进行的环节，需要针对客人的喜好来选择饮料，第一次接待普通客人时，对方会明确表示要喝什么，此时要记住客人爱喝的饮料，在之后的接待过程中，对方就不会明确告知要喝的东西了。剧情中接待的客人一般不会明确指出喝什么，要根据对方的提示来猜测。满足客人的要求可以增加满足度
对话	对话分为5个部分，每个部分客人会提出几个问题让玩家来回答，根据回答的内容来增加满足度
点餐	食物的标志会出现在满足度条的某个位置，当满足度到达这个标志的位置时，在下一次对话开始时可以进行点餐环节，选择食物的方式类似老虎机，各种食物会不停地转动，开启你的动态视力尽量选择最贵的食物吧
话题	和某些客人对话时会获得一些话题，在某个对话部分需要选择话题作为接下来的内容，选择对方喜欢的话题可以增加满足度，甚至增加对话内容
拼字	和某些客人对话时，在某个对话部分会出现拼字的环节，将出现的假名或汉字拼成正确的单词或词组，对玩家的日语水平有一定要求

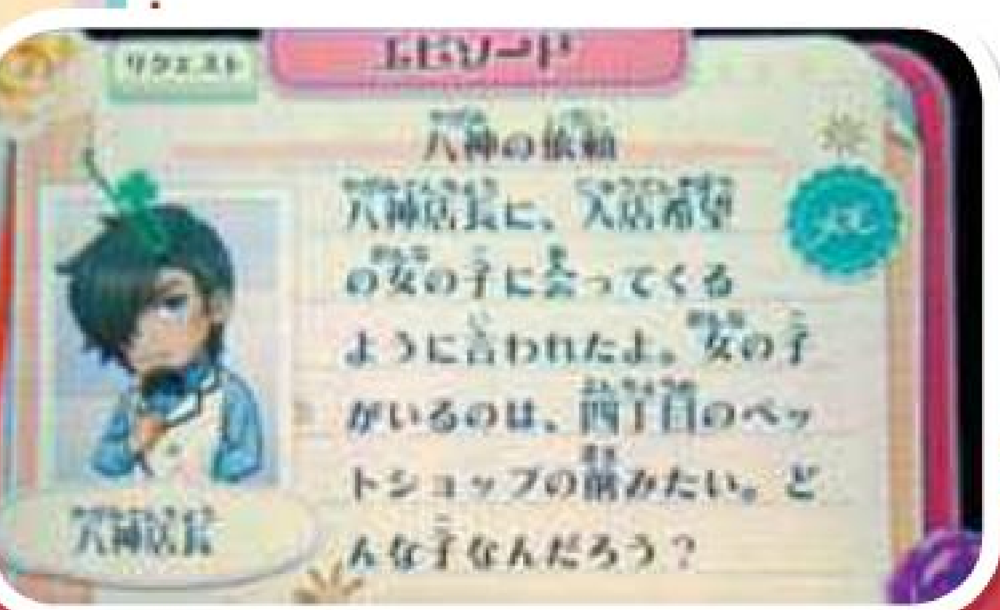
项目	描述
关键词	第一章后期开启的系统，具体参见后文的“关键词”部分
心锁	出现在对话的某些部分。心锁有1～2次解锁机会，对话选项、话题或者关键词里只有惟一一个是正确的，需要仔细揣摩对方的对话和心理再做出回答。心锁标志会出现在满足度条的某个位置，解锁前累积的满足度到达心锁的位置就有两次解锁的机会，否则就只有一次机会
奖励环节	在5次对话结束前将满足度蓄积到100即可进入奖励环节。根据剩余的对话次数获得额外点餐的机会。在这个环节里可以额外点高价的酒水来增加收益，玩法类似老虎机。点的酒价格越高，对方的满足度增加得越多，这里就不要客气了，努力搞到最贵的酒

关键词

在游戏中可以获得许多关键词，它们分为社会、艺能、趣味、场所、人物和其他六个大范围。在接客时，有时需要选择关键词来发起对话，如果对方感兴趣还有可能触发隐藏对话内容。另外，某些客人的心锁需要通过关键词来解锁，需要根据对方的谈话分析出他想表达的东西，这样才能正确选择关键词完成解锁工作。

分支任务（リクエストエピソード）

和头上有★符号的人对话就可以接受分支任务。接受任务后可以在菜单中的“エピソード”里查看任务叙述，需要根据任务叙述的提示来完成，对日语有一定要求。完成任务后可以获得经验值、道具、关键词等，甚至一些任务还关系到店铺的开张，对于想完美体验游戏的玩家来说还是很有必要完成这些分支任务的。



特殊任务（スペシャルエピソード）

能触发特殊任务的人头上也有★符号，不过特殊任务每次只能触发一个，需要完成后才会出现下一个人物。和指定角色对话后，特殊客人才会出现在夜店里。特殊任务的持有者大多是之前宣传中的千秋真一、鲁邦三世等其他作品中的穿越人物。接受这类任务后通常需要在夜店里接待这位客人，并像剧情接客那样完成解锁工作才算完成任务。需要对持有特殊任务的角色完成三次接客后才算真正完成挑战，任务中此类客人的对话都是固定的，完成挑战后可以从他们手里获得非常不错的道具。某些角色的特殊任务需要游戏章节推进到一定程度才会出现后续内容，玩家可以在通关后再来慢慢挑战。





计程车

第二章开启的系统，开启之后在大地图画面选择地点后会出现乘车（のる）的选项，点击该选项后就可以直接前往指定地点，不过坐车是消费一定金钱的。



女生RPG 灰姑娘生活



流程攻略

流程中的剧情接客时，各选项对满足度增加程度会受幸福指数的影响而发生变化，因此用“高”、“中”、“低”、“无”来表示。后文中有★的话题或对话代表会触发后续内容。

序章
ネオジェンヌ デビュー！？

简易流程

往左走和谜之男会合。

↓

自己的房间选择：A：さっきの世良くんとか？B：さっきの谜の女の人とか？

↓

离开房间，帮みかこ送花到キャッスル。

↓

往北走来到キャッスル。

↓

离开房间，从中央的大门进入大厅。

↓

接客。

↓

完成接客后选择：A：わたし なりたいです！B：う-ん…… どうしよう……（必须选A，就算选了B也会返回选项让玩家重选。）

剧情客人
セルジュ

トーク1		
提问	回答	满足度增加度
昔から 日本は好きだつたけど もつと 好きになつたよ！	日本语 とつても上手ですね 来たばかりとは 思えないです！	中
	もう 观光はしました？ 少しは 日本を绍介できるかも……	高
	そうですか…… でも 见るところつて あります？	低

トーク2		
提问	回答	满足度增加度
幸せな时间を くれるなんて ステキなこと思うよ!	わたしも 少しは もてなせてますか……?	中
	ネオジエンヌは 憧れの职业ですからね!	高
	でも 幸せの定义って 人それぞれかなって……	低
トーク3		
提问	回答	满足度增加度
ボクは 美丽を 运命の女性だと 感じてるんだ	运命の女性は 美丽ちゃんだけ なんでしょうか?	高
	运命の女性って すごい表现ですね……	低
	运命ですか! そう思える 深い绊があるんですね	中



简易流程

离开房间和世良交谈选择：A：そうだね！/B：う-ん……

↓

出门往南走来到二丁目。

↓

到服装店买衣服。

↓

到理发店改变发型。

↓

前往キャッスル。

↓

和夜店里所有人对话后和店长对话，和紫音对话可获得“グラマ-ブラウン”。

↓

和店长对话选择：A：バッチリです！/B：まだ ちょっと……

↓

前往大厅和美丽对话开始接客的练习，饮料选择“カシスカクテル”，前面对话的选项随便选选即可，拼字环节答案为“しおん”，最后的心锁选择“美丽さんが 幸せかどうか…… そのほうが 心配です！”。

↓

到大厅接客（需要接客两次），完成后和紫音交谈选择：A：はい 少しだけ…/B：まだ元气です！

↓

到大厅进行第三次接客。

↓

回家休息。

↓

往东南方向走，在西口驿前广场和いちか对话。

↓

前往美容院。

↓

前往三丁目的餐馆吃饭，和いちか交谈选择：A：花が 好きだよね！/B：ぼ-っとしてるよね！

↓

前往キャッスル。

↓

离开化妆室和セルジュ对话。

↓

到大厅接待セルジュ。

↓

回家休息，晚上出门。

↓

前往キャッスル旁边的占卜馆。

↓

前往キャッスル和紫音交谈获得关键词“美丽”。

↓

完成接客工作后，第二天收集三个关键







词：1.和理发店前的主妇对话获得关键词“ネオジェンヌ”；2.和Grace前的少女对话获得关键词“ハッピ-バタフライ”；3.和二丁目スタ-ライト通り服装店右边的男性对话获得关键词“キャッスル”。

↓

前往キャッスル向紫音报告获得关键词“紫音”。

↓

到大厅接待小林，这里要进行使用关键词的练习，几个选项依次为“もちろん 准备はできてます 先に进めてください”、“紫音”或“美丽”、“ハッピ-バラフライ”、“わたしも お客さまを 幸せにできるかな……”、“情报を集めるのが大事なのは 当然のことだと 思ってました”、“キャッスル”、“ネオボ-イ！ その发想 新しいですね！”

↓

完成训练后获得关键词“小林”。

↓

回到后台选择：A：あいさつの练习！/B：笑颜の练习！

↓

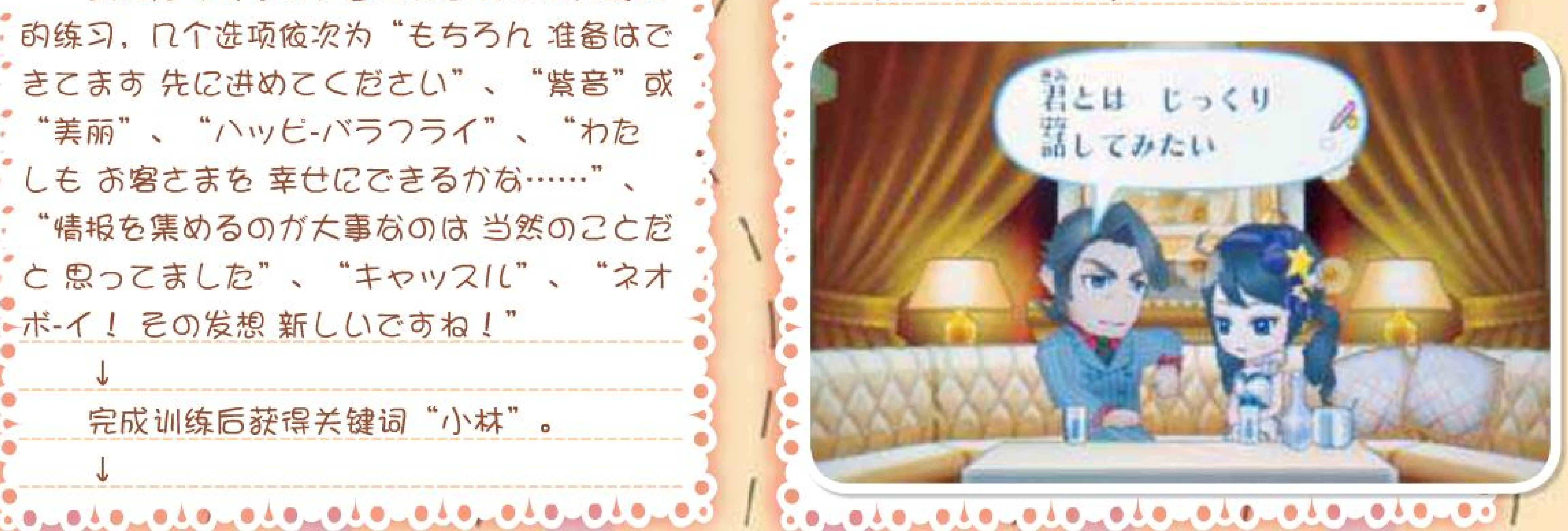
在走廊获得关键词“宝条カンパニ-”。

↓

前往VIP房间接待宝条，完成接客后获得关键词“宝条一成”。

↓

回家和みかこ对话选择：A：うん 乐しいよ！/B：ちょっと大変…… かな?



剧情客人

セルジュ

トーク1		
提问	回答	满足度增加度
ハ-トに 爱情と情热を…… ボクの信条だよ	热いですね！ 世界中の人に 闻かせたいです！	中
	男の人なのに 花言叶を 知ってるなんて 珍しいですね	低
	确かに 爱情と情热 セルジュから 感じます！	高
初恋は 散りゆく花びらとともに 风に消えていった……	たぶん 初恋って そういうものですよ	中
	子どものころのセルジュ…… 悲しかったでしょうね	高
	まさか セルジュが 失恋するなんて……	低

トーク2		
提问	回答	满足度增加度
じつは いま…… 梦中になっているものがあるんだ	ひょっとして…… それって わたしのことですか?	低
	もしかして…… ネオ银座の 蝶のうわさとか?	高
	そこは やっぱり…… 日本の国技 相扑のことですか?	中

トーク3		
提问	回答	满足度增加度
だれかが ピンチのときに 必ず 现れるヒ-ロ-さ……	それって ふつうのヒ-ロ- じゃないですか?	低
	王道ですよね！ ヒ-ロ-は そうでなくっちゃ！	高
	そんなヒ-ロ-に 守られる ヒロインに なってみたいです	中
ボクは そんなヒ-ロ-に なりたいんだ	セルジュは すでに わたしのヒ-ロ-ですよ	高
	どこから来るのか わからない…… そんなの 无理ですよ	无
	セルジュは ヒ-ロ-って 感じですもんね！	中

トーク4	
拼字“BRAVE”	+10

トーク5		
提问	回答	满足度增加度
好きなことを贯くか 王位に就くかで 恼んでる	いま 无理して决めなくても いいんじゃないですか?	正确答案
	恼みのレベルが 违いますね 国のことで 恼んでいるなんて！	–
	わたしは いつまでも ネオ银座に いてほしいです	–

剧情客人

宝条一成

喜欢的饮料：ウォッカ(+10)

トーク1		
提问	回答	满足度增加度
头の固い连中の相手も 苦劳するものだな	头の固い人と 话すときは わたしも いろいろと悩みます	中
	“头の固い连中”って 言い方は ちょっと……	低
	大変な お仕事ですね！ さすが 大企业の社长さんです！	高
トーク2		
拼字“るてん”	+10	
提问	回答	满足度增加度
世の中は そういうものだ……と 传えたかった	なんだか…… 国语の授业みたいですね	低
	勉强になります 宝条さんは 博识ですね！	中
	もっと いろいろ知りたいです 教えてください！	高
トーク3		
提问	回答	满足度增加度
君は どんな研究に 兴味があるかな？	生きている以上 医疗の研究は 欠かせませんよね	高
	やっぱり 美容の研究が 气になります！	中
	铁道の研究も 目が 离せませんよ！	低
トーク4		
★选择话题“クリスタルパレス”	+10	
选择话题“研究”	+10	
提问	回答	满足度增加度
ネオ银座の 幸せの象征なのだよ	ネオ银座の 街の人たちも そう 思ってるんでしょうか？	低
	わたしも その幸せに あやかりたいです-！	中
	すてさですね！ 幸せって…… 梦があります！	高
トーク5		
选择关键词“ハッピ-バタフライ”		
提问	回答	满足度增加度
人间は“奇迹”を生み出せる……私は そう思うのだ	わたし 人间に生まれて よかったです-！	低
	そんな だいそれたこと…… わたしは 言えません	高
	すごいです！ そんなこと 思ってもみませんでした	中



简易流程

前往西口驿前广场银座车站附近和いちか对话获得“フィットネシア1回无料卷”。

↓

往东走来到四丁目的体育馆。

↓

完成训练后和いちか交谈选择：A：うんいいよ！/B：えっ わたしが？之后获得关键词“世良”。

↓

返回花店发现世良不在。

↓

前往キャッスル的VIP房间接待鞍马，完成后获得关键词“鞍马凉子”。

↓

次日在花店触发剧情。

↓

返回自己房间给いちか打电话。

↓

前往ネオ银座公园和いちか对话后，剧情后获得关键词“いちか”。

↓

前往キャッスル选择：A：いちか がんば



って！/B：わたしも 行きたいです！之后获得关键词“エクスカリバ-”。

↓

接客后返回自己房间给いちか打电话。

↓

前往二丁目的家具店购买壁纸。

↓

返回自己家贴完壁纸后接到いちか的电话。

↓

完成接客工作后回家接到电话。

↓

晚上在西口驿前广场触发剧情。

↓

和交警对话打听エクスカリバ-的位置。

↓

从四丁目往南走来到五丁目的エクスカリバ-，进去后触发剧情，之后获得关键词“诱拐”、“クリスタルパレス”、“亲友”。

↓

前往エクスカリバ-，和所有人打招呼后开始接客。

↓

到四丁目服装店买旗袍。

↓

穿上旗袍在エクスカリバ-里接客三次。

↓

在后台和いちか交谈选择：A：キャッスルが恋しい！/B：そうでもないかな？

↓

前往キャッスル，在大厅接受紫音的接客测试。

剧情客人

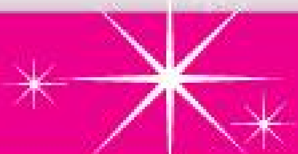
鞍马凉子

喜欢的饮料：シャンパン(+10)

トーク1		
提问	回答	满足度增加度
まあ 私は ほめ言叶だと 思ってるけれど……	わたしも そういう キャッチフレーズ 欲しいです	低
	泣く子を默らせるなんて すごく 便利ですね！	无
	强いイメージがあるほうが 政治家の方は いいと思います	高
トーク2		
拼字“せいしん”	+10	
提问	回答	满足度增加度
あなたには 守りたいものが あるかしら？	わたしは やっぱり お客様の笑颜が いちばんです	高
	守りたいものといえば 自分自身でしょうね	中
	わたしは どちらかといえば 守ってもらいたいほうです	低
トーク3		
★选择话题“政治家”	+7	
选择话题“女性总理大臣”	+5	
提问	回答	满足度增加度
ひとりでも 多くの国民に 幸せになってほしいわ	鞍马さんになら 安心して お任せできます！	中
	国民といっしょに…… という考えが 传わってきます	高
	みんなが 幸せになれるから 苦劳はしないですよね	无
トーク4		
どう 思う？ ジョージアイダ……	一部で 流行ってますよね わたしも 追いかけたいです！	低
	一度 好きになったら はまってしまいそうですね	高
	ジョージアイダ いいですよね わたしも 兴味あります！	中
トーク5		
选择关键词“宝条カンパニー”		
提问	回答	满足度增加度
私なりに 彼の动きを 探っていところなの	たとえ うわさでも 放っておけないんですね	中
	私も 应援します！ 悪いことは 许しません！	低
	うわさが本当か 确かめないと 轻率なことは できませんよね	高

剧情客人

紫音



トーク1		
提问	回答	满足度增加度
あなたも そんな场所を 见つけるこ とですわね	わたしは 自分の部屋が いちばん お气に入りです!	中
	とても 参考になります! すぐに 探しに行きたいです!	低
	紫音さんの お气に入りの场所が 知りたいです!	高
トーク2		
拼字“なぞとき”	+10	
提问	回答	满足度增加度
ところで…… あなたは 英国に 兴味はあるかしら?	とっても すてさな 国だと思います!	高
	旅行って疲れるし お金が かかりますよね	无
	行ったことはないですが わたしも 行ってみたいです!	中
トーク3		
★选择话题“お气に入りの场所”	+10	
选择话题“旅行”	+7	
提问	回答	满足度增加度
そうすると 自然と 观察力が つくんですのよ	紫音さんの 接客を 受けてみたいです!	中
	シミュレ-ションゲ-ムが 好きなんですね!	无
	休日の过ごしかたが 仕事にも 活かされるってことですね!	高
トーク4		
提问	回答	满足度增加度
その方が ネオジエンヌ でしたのよ	わたしも 紫音さんに会って ネオジエンヌに 憧れました!	高
	紫音さんを ネオジエンヌの道へ 导いてくださったんですね!	中
	それで ネオジエンヌに…… 意外に 单纯なんですね	无
トーク5		
选择关键词“ネオジエンヌ”		
提问	回答	满足度增加度
ネオジエンヌでいるために 必要なことが おわかり?	お客さまに 好かれるように することですか?	中
	紫音さんのように 努力をすること ですか?	高
	お店で 动いていれば ネオジエンヌですよね?	无



简易流程

离开房间发现世良摔倒，获得关键词“不幸”。

↓

回房间睡觉到晚上前往占卜馆，获得关键词“ジュエルフラワ-”。

↓

前往エクスカリバ-接客，完成三次接客后选择回家触发剧情，获得关键词“レディ・アメジスタ”。

↓

前往四丁目的书店买书，离开书店后获得关键词“共同企画”。

↓

返回花店把书交给みかこ。

↓

前往キャッスル和店长交谈，接待一名客人后强制离开寻找美丽。

↓





和一丁目地图右下蓝色头发的男人对话触发剧情。

↓

次日出门在街上闲逛到夜间时段，切换场景后自动触发剧情。

↓

在エクスカリバ-接客，接待两名客人后触发剧情。

↓

接待雾岛斗真，完成后获得关键词“雾岛斗真”、“レインボ-スリ-”。

↓

在走廊和斗真对话后前往クリスタルパレス，获得关键词“企业秘密”、“VIPル-ム”。

↓

接待美丽。

剧情客人

雾岛斗真

喜欢的饮料：メロンソ-ダ（+10）

トーク1		
提问	回答	满足度增加度
ノ–残业 ノ–フユ–チヤ–！ ……响きが かつこいいだろ?	确かに！ 响きだけは なんか かつこいいです！	中
	えつと…… 意味が わかりません	高
	かつこいい！ わたしも 入れてください！	低
トーク2		
拼字“けいえい”	+7	
提问	回答	满足度增加度
なんの准备だろう? ひょっとして仆の……	结婚の准备とか? 斗真さんに フィアンセを……	高
	转职の准备ですかね? 斗真さんに 新しい仕事を……	低
	斗真さんの 旅立ちの准备を 用意してくれたんじゃ……	中
トーク3		
★选择话题“宝条カンパニ–”	+7	
选择话题“エクスカリバ–”	+7	
提问	回答	满足度增加度
なにしろ アレについても 研究しているからな……	アレつて なんですか? 气になります！	中
	お– アレですか！ すごいですね！	低
	よくわかりませんが…… いろいろ 研究してるんですね	高
トーク4		
选择关键词“宝条一成”		
提问	回答	满足度增加度
なんといっても アレが……	そんなに アレが すごいんですね！	无
	やつぱり…… 无视されてるんじゃ?	低
	斗真さん！ アレつて なんなのか 气になります–！	高
トーク5		
提问	回答	满足度增加度
おまえに なんでもかんでも 情报を流すと 思うなよ	さすが プロですね！ 情报を 漏らさないなんで！	高
	でも 斗真さんて けつこう 口が轻いですよね	+0
	斗真さん いろいろ 教えてくださいよ–	中
もうすぐ クリスタルパレスも 完成するし……	完成したら また 游びにいきたいです！	高
	もう ほとんど 完成してるように 见えますけど	中
	完成前の クリスタルパレスに 入れたのは 贵重な经验です！	低

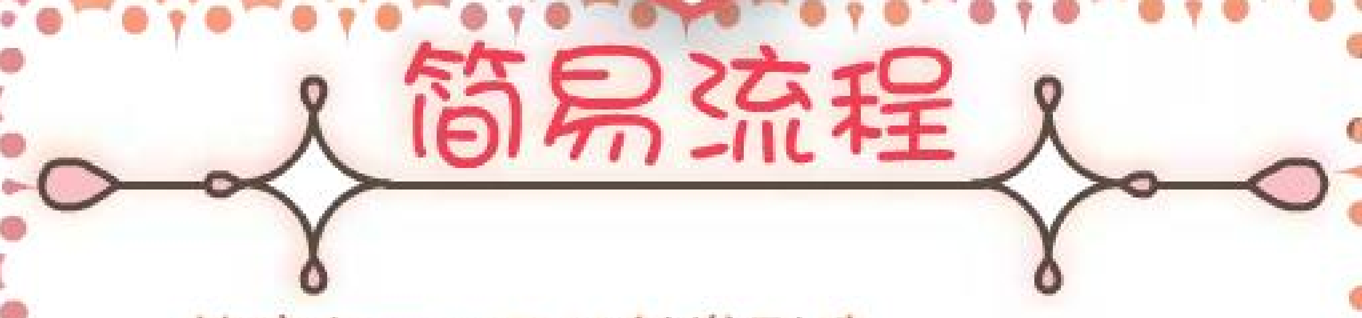
剧情客人



トーク1		
拼字“カンパニ–”	+7	
提问	回答	满足度增加度
○○○（主人公名）ちゃんのことも 宝条に 话したわ	わたし 美丽さんには 何も隠さず 话してましたから！	中
	どうせ流すなら いいうわさを 流してほしいです	无
	なんだか スパイみたいで かつこいいですね！	低

トーク2		
提问	回答	满足度增加度
研究の成果が そろそろ 出るらしいわ	20年も 研究してるなんて すごいですね!	低
	成果が出るのに 20年なんて 时间かけすぎですよね	无
	その研究の成果が とても 气になります!	中
わたしが 宝条に 协力する理由は……	きっと 美丽さんが やさしいからですね!	低
	言えないような 理由が あるんですか?	低
	言いたくないなら 言わなくても いいですよ	高
トーク3		
★选择话题“ネオジエンヌ”	+10	
★选择话题“家族”	+5	
提问	回答	满足度增加度
心の清い人にだけ 见えると 言われているのよ	美丽さんと 同じなんて うれしいです!	中
	けっこう 见える人が いるものなんですね!	低
	美丽さんは 心が 清いんですね!	低
ハッピ–バタフライの研究を 宝条は 恶用するつもりだって……	それって エクスかりバ–の 雾岛オ–ナ–のことですか?	高
	レインボ–ズリ–の斗真さんに きいたんですか?	中
	もしかして 宝条社长が 教えてくれたんですか?	低
トーク4		
提问	回答	满足度增加度
キャッスルの みんなも 家族のように 思っていたし……	どちらかというと 仕事だけの つき合いです	低
	美丽さんのことも 家族のように おもってますよ!	高
	スタッフは みんな 优しいですよね	中
トーク5		
选择关键词“キャッスル”		
提问	回答	满足度增加度
わたしたちで 宝条を 止められるかしら?	美丽さんと いっしょなら わたし できると思います!	高
	ちょっと 难しいかも しれませんね	无
	わたし ひとりで调べるの 寂しかったんです	中





前往キャッスル触发剧情。

↓

次日前往三丁目的スイ-ツカフェ，剧情后获得关键词“クリスタル装置”。

↓

自动前往占卜馆，剧情后获得关键词“奇迹”、“蝶の研究”。

↓

前往エクスカリバ-触发剧情。

↓

次日前往キャッスル和美丽对话。

↓

次日前往公园触发剧情。

↓

在キャッスル走廊和いちか交谈。

↓

次日在花店邀请みかこ参加聚会。

↓

返回房间欣赏みかこ的礼服。

↓

前往キャッスル参加聚会，获得关键词“セルジュ”、“ルトニア”。

↓

到VIP房间接待鞍马，获得关键词“元同僚”，接待完之后获得道具“鞍马のピアス”。



↓

次日前往エクスカリバ-上面的饭店“牛魂”（晚上才开门）。

↓

前往体育馆。

↓

前往三丁目的化妆品店。

↓

前往二丁目美容院旁边的饭店，剧情后获得关键词“蝶の力”。

剧情客人

鞍马凉子

喜欢的饮料：ミネラルウォ-タ-（+10）

トーク1		
提问	回答	满足度增加度
ええ 昔は 彼女も 研究者だつたの	鞍马さんは 雾岛オ-ナ-とも 知り合いなんですか?	中
	ということは 雾岛オ-ナ-が 何か络んでいるとか……?	高
	经营者で 研究者なんて 多才なんですね	低
それで 私も ふたりと 知り合いだつたのよ	鞍马さんは お父さんの意志を 继いだんですか	高
	亲子2代で 政治家なんて すごいですね!	低
	立派な お父さんですね うらやましいです!	中
トーク2		
拼字“へきれき”	+7	
提问	回答	满足度增加度
いま思うと ちゃんと话を 闻いてあげればよかつたわ	そのとき 话を闻いていたら 违つていたかもしれません	低
	鞍马さんでも 后悔することが あるんですね	中
	これからでも 迟くないと 思いますよ!	高
トーク3		
选择话题“雾岛凛”	正确答案	
提问	回答	满足度增加度
正直 いまでも 信じられないの	わたしも 雾岛オ-ナ-は そんなことしないと思います	低
	鞍马さんは 雾岛オ-ナ-のこと 信じてるんですね	高
	どんな人でも 魔が差すことは あると思います	低
トーク4		
提问	回答	满足度增加度
何か あなたも 违和感を 感じないかしら?	鞍马さんは いろんな情报を つかんでるんですね!	低
	きつと 日本で 学会でも あるんですよ	中
	もちろん 观光客じゃ ありませんしね	高
宝条か…… もしくは 雾岛じゃないかしら	推测で 人のことを疑うのは よくないと思います	高
	鞍马さんの推测なら 当たつてると 思います	低
	难しいですね わたし よくわからないです……	中
トーク5		
选择关键词“蝶の研究”		
提问	回答	满足度增加度
だから 情报を集めることに いまは彻しているのよ	大臣の仕事もあるのに 大变ですね	中
	わたしも 何か お手传いしたいです!	高
	少し 休んだほうが いいんじゃないでしょうか	低
极秘の组织だから あなたには まだ话せないけれど	どんな组织なんですか? くわしく 知りたいです!	无
	それなら いまは これ以上は 闻きません	高
	极秘の组织…… なんだか かつこいいですね	中

最终章 ハッピ-バタフライの奇迹!

简易流程

前往キャッスル接待宝条。

↓

在走廊和美丽对话前往クリスタルパレ

ス，剧情后获得关键词“蝶のクロ-ン”

↓

前往二丁目美容院旁边的饭店选择“话す”，呼叫セルジュ后将进入最后的接客环节。

↓

接待雾岛凛（第一次），完成后获得关键词“雾岛凛”。

↓

接待雾岛凛（第一次），完成后获得道具“凛の服”。

剧情客人

宝条一成

喜欢的饮料：ウォッカ（+10）

トーク1		
提问	回答	满足度增加度
私は 凛に 宝条カンパニーを 追放されたんだ……	それは 宝条さんも 大変でしたね……	中
	社长ではなくなっても 贯禄は ありますよ	无
	宝条さんなら すぐに 新しい会社を 设立できますよ	低
あのころの 私は 若く…… これは……过去の清算なんだ	宝条さんほどの人なら いろんな过去が あるでしょうね	中
	宝条さんと 雾岛オーナーは もしかして 元……	低
	清算したい过去は だれにも ありますよね……	低
トーク2		
拼字“くろみね”	+10	
提问	回答	满足度增加度
私は この研究成果を 有效利用しようと 考えていた……	わたしは 宝条さんを 有效利用したいです	低
	世の中や 人のために 利用したいと 思ったんですね	中
	有效利用って…… 要は お金储けですよね	低
若いころの凛は 纯粋で まっすぐな女性だったんだ	雾岛オーナー…… すてきな方 だったんですね!	中
	いまの雾岛オーナーからは 想像も できませんね	低
	纯粋でまっすぐなら わたしも 负けません!	无
トーク3		
选择话题“新社长”	+5	
★选择话题“复仇”	–	
提问	回答	满足度增加度
“仕返しをする”…… と 辞书には 书いてある	宝条さんなりの ボケですか? 激しく つっこみたいです!	中
	そういうことを 闻いているんじゃありません	无
	ここで 辞书を持ち出すとは さすが 宝条さんですね!	低
凛が 発表する预定の论文を……私は 盗んだのだ……	え……! すみません 意味が……	低
	ええ–っ! ? それは いけません!	高
	えっ! ? なぜ そんなことを……?	中
だから 私の论文が 学会では 本物だと认められた……	そうなるだろうと わかって やったんですか?	低
	宝条さんのほうが 信赖されて いたんですね	中
	みんなが 本物と认めたんだから 宝条さんは 悪くないですよ	低
トーク4		
选择关键词“不幸”	+7	
提问	回答	满足度增加度
不幸のない 幸せな世界を 作りたかったんだ	わたし 宝条さんを 应援したくなってきました	中
	本当は やっぱり お金が 目的じゃないんですか?	无
	宝条さんは みんなの幸せを 愿っていたんですね	高
それが…… とても 心配なのだ	それは 考えすぎですよ きっと 大丈夫です	低
	こんな状况でも 世间の心配なんて 立派です	中
	怖いです…… 复仇から 守ってほしいです!	无



雾岛凛（第一次）



トーク1		
提问	回答	满足度增加度
たまには エクスカリバーに 行ったほうが いいかしら……	オーナーが 来てくれないと 寂しいです……	低
	もちろんです みんな オーナーの指示を 待ってます!	低
	オーナーがいなくても ちゃんと やってます	无
これは スタート地点なの……	わたしも 新たな1步を 踏み出してみたいです	低
	雾岛オーナーの ゴール地点は どこなんですか?	低
	满足しないなんて 向上心が 强いんですね!	低
トーク2		
拼字"虎视眈々"	+5	
提问	回答	满足度增加度
あまり 役には 立たなかったけれど……	わたしは 斗真さんのこと いい人だと思います	低
	斗真さんは レインボースリーの 立派なリーダーですよ!	低
	息子だからって 思うようには 动きませんよ	低
すべてを失う男は みじめなものね……	宝条さんは まだすべてを 失ってないと思います	低
	わたしも そんなセリフ 言ってみたいです!	低
	雾岛オーナーの毒牙には 宝条さんも かないません!	低
トーク3		
提问	回答	满足度增加度
忙しいのに 引き受けてくれたわ……	わたしも 雾岛オーナーのために セレモニーに参加します!	低
	雾岛オーナーのために 大臣まで 来ちゃうんですね!	低
	断れない理由でも あったんでしょうか	低
こんな形で 再会できるなんて うれしいわ……	お互いに成功して 再会するなんて 理想的ですね!	低
	久しぶりに 友だちと会うと うれしいですよね	低
	よかったですね	无
トーク4		
选择话题"雾岛グループ"	+7	
★选择话题"鞍马凉子"	+7	
提问	回答	满足度增加度
どうして 研究者を集めたのが 私だって思うの……?	雾岛オーナーには それだけの力が あるからです	低
	ある筋からの情报…… とだけ 言っておきます	无
	わたしのカンが そう告げているんです!	低
そんなに…… 私を 恶者にしたいの……?	反对です! 恶者になるのを 止めたいんです	低
	そう言われると わたしも 残念です……	低
	恶者に したくないから 话に来ているんです	低
トーク5		
选择关键词"蝶の力"	+10	
提问	回答	满足度增加度
それが 私と どう关系あるの……?	蝶の力を 恶用するために 呼んだのだと思います	高
	その研究者たちは 雾岛オーナーの 知り合いでは?	中
	雾岛オーナーの魔法で 研究者たちを 消したんだと……	无
ここで 谛めるわけには いかないのよ……!	いいじゃないですか 谛めたら 乐になりますよ	低
	雾岛オーナーなら ほかのやりかたも できますよ!	高
	やっぱり 恶いことを 考えていたんですか?	中

剧情客人

雾岛凛（第二次）

トーク1		
提问	回答	满足度增加度
あなたなんか 简单に 消せるわ……!	できるものなら どうぞ わたしは 逃げません!	高
	雾岛オーナーの力なら 可能かもしれませんね	中
	そんなこと やめてください! わたし 悲しいです	低
あなたもいっしょに 地狱に 引きずり入むわ……!	雾岛オーナーは そんなことを 言う人じゃないです!	低
	雾岛オーナーに ふさわしいのは 天国です!	中
	そんな胁し…… わたしには 通じません!	高
トーク2		
拼字"大胆不敌"	+10	

提问	回答	满足度增加度
ねえ 私と 手を组まない……?	兴味ありません! お断りします!	低
	悪いことを 仕事にしたくありません!	高
	雾岛オ–ナ–が 改心したら 考えます!	中
あなたを见ていると まるで……いえ なんでもないわ……	まるで…… なんですか? 续きを话してください!	中
	雾岛オ–ナ–でも ためらうことが あるんですね	低
	何が言いたいのか なんとなく わかります…	高
トーク3		
★选择话题“宝条一成”	+10	
选择话题“斗真”	+7	
提问	回答	满足度增加度
いつたい 何を反省したつて 言うのよ……!	论文を盗んで 雾岛オ–ナ–に その罪を着せたことです!	高
	强引に クリスタルバレスを 建设したことです!	无
	蝶の研究で 街の人を 苦しめたことです!	中
私は 他人の心配なんて 不要なのよ……!	みんあ 雾岛オ–ナ–のこと 放つておけないんです!	高
	明らかに 心配な感じですよ 雾岛オ–ナ–は!	无
	わたしも 雾岛オ–ナ–のこと すごく 心配してます!	中
トーク4		
提问	回答	满足度增加度
だれも信じないと 决めたの……あの日から……!	そんなの おかしいですよ!	–
	そんなの 间违つてます!	正确答案
	それじゃ ダメです!	–
私は…… それだけで 幸せだつた……	やつと 话をしてくれて うれしいです	中
	それが 纯粋つて 言うんじゃないですか?	高
	昔の 雾岛オ–ナ–は 欲がなかつたんですね	无
考えが 甘かつたんだわ……	雾岛オ–ナ–が 考えていたこと もつと 闻きたいです!	中
	若いうちは 仕方ないですよ	低
	そんなことないです 雾岛オ–ナ–は 正しいです!	高
トーク5		
选择关键词“雾岛凛”		
提问	回答	满足度增加度
本当は こんな自分でいるのが 辛かつたわ……	わたしでよかつたら なんでも 闻きます……!	高
	やつと 素直に 话してくれましたね	低
	本当の气持ちを 传えるのは 勇气が必要ですよね	中
こんなの…… 私じゃないわ……!	以前から そう思つていたのでは?	中
	いまの 雾岛オ–ナ–も すてきだと思います!	无
	雾岛オ–ナ–の 本当の姿に・るときが来たんですよ!	高



游戏中的收集要素非常多，喜爱装扮类游戏的玩家可以在游戏中找到乐趣。接客时的对话内容很丰富，而且夜店里的客人都个性十足，看得出厂商在制作本作时还是很用心的。但游戏的流程不长，玩法比较单一，而且需要有一定日语水平才能体会到游戏的乐趣。



本作是以PS3版《战国无双3Z》为基础的一款移植作，也是“《战国无双》系列”正统作品首次登录PSP主机。游戏保留了PS3版的所有要素，包括总数达到40名武将，合计五种独立的模式，战场任务跟击破效果的设定足以谋杀玩家大量的时间。游戏还可以自创武将并完成独立的关卡等。本作支持2～4人通信对战，通过PSN也可以下载到角色的新服装等。

文 水泥墙 编 马修 美编 澄香

战国无双3 Z 特别版

战国无双3 Z Special

PSP

Koei Tecmo Games	ACT	日版	2012年2月16日
1～4人	5800日元	无对于周边	
相关攻略研究：－			

基本操作

键位	作用
方向键	→、←为选择道具，↓为使用道具，↑为战场中呼叫马匹
滑杆	角色移动
○	确定/无双奥义
□	普通攻击/跑步状态下为冲刺攻击
△	蓄力攻击
×	取消/跳跃/上马/下马/攻击中使用为发动影技
L	防御
R	切换项目/使用特殊技
SELECT	大地图/小地图切换
START	开启菜单
L+滑杆	防御中移动，可以实现横向移动
L+×	STEP，瞬间快速移动，可以取消一些动作实现连技，由于PSP版取消了翻滚因此STEP更重要。

模式简介



无双演武	武将独立的关卡模式，每完成一名武将可以获得奖励并开启对应的隐藏要素
模拟演武	可以自由选择武将完成任意已开启关卡的模式
创史演武	可以自由选择武将并连续完成随机关卡的模式，注意该模式与无双演武和模拟演武模式记录无法共通，武将成长也是独立的，选择模式结束后记录消失，但装备品和素材可以继承到其他模式
武家屋敷	鉴赏武将或游戏中的CG、创建原创武将、消耗金钱解禁无双武将要素以及存档读档等的模式
战国史	创建全新的武将后进行攻略的原创模式
腕试し	可自由选择武将，并招募其他玩家完成特定条件过关的竞技模式
ダウンロ－ド	可通过连接PSN购买各种追加下载内容

无双演武

无双演武模式为完成各个武将独立的剧本模式，该模式下可以让武将成长，获得各种道具勋功等。每个武将固定有五个章节的任务，全部完成后通关会显示CLEAR字样，任意角色第一次通关后，在原有的基础上追加“地狱”和“修罗”两个难度。难度越高，获得高级装备的概率越大。每名武将的第二稀有武器需要在最高难度才能获得。任意角色通关后可以获得100万石的奖励。每名角色在任意一关将四个击破效果全部发动的话，会显示“发动济”字样，全部关卡都完成的话会以金色的CLEAR字样显示。完成武将的无双演武模式后，才可以通过消耗金钱的方式开启更换对应武将的颜色，鉴赏等要素。





本作共有40名无双武将登场，此外还可以自创新武将在模拟演武及战国史中使用。游戏一开始无法使用全部武将，除了初期可用的武将外，玩家需要在“武家屋敷–知行获得–无双武将追加”中花钱开启解禁。所有武将的等级上限为LV50，等级达到上限后，可以花钱在知行获得里让武将的能力突破限界成长。

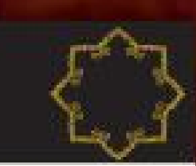
普通攻击、蓄力攻击和特殊技能

战斗中按下□为普通攻击，△键为蓄力攻击，更多的蓄力攻击则是□和△的组合操作，根据普通攻击的次数，蓄力攻击最后一击的攻击效果范围甚至攻击次数都会有区别。按下R键是角色的特殊技能，特殊技能的效果根据角色不同而有所区别。游戏一开始无法使用所有的攻击方式，需要升级后逐步解开。

无双奥义

无双奥义

最基本的奥义，当玩家在战斗中攻击敌人就会徐徐增加画面下方的无双槽，蓄满后按下○键发动最基本的无双奥义，无双奥义发动中自身处于无敌状态，威力和范围要比普通攻击高出很多，发动会消耗一条无双槽。本作中无双奥义的威力和使用度要比系列低很多，而性能可以被部分技能强化，随着玩家等级提升，最大无双槽会增加到三



无双秘奥义

当玩家的体力下降到红色部分时，发动无双奥义就会自动进化为无双秘奥义，无双秘奥义持续时间要比无双奥义长，奥义中100%触发武器的属性攻击效果，威力也要比无双奥义高。无双秘奥义也可以利用虎乱等技能在普通状态下发动。

无双奥义·皆传

当玩家的练技槽全满时发动无双奥义会自动变成无双奥义·皆传。无双奥义·皆传的威力和持续时间要大大高于无双奥义，发动时会有武将的头像特写，还会触发一些武将的特殊效果（例如忍者的分身），即使是倒地的敌人也可以击中，完成后消耗玩家所有的练技槽和至少一格的无双槽，如果同时满足无双秘奥义和无双奥义·皆传发动条件，会优先发动无双奥义·皆传。

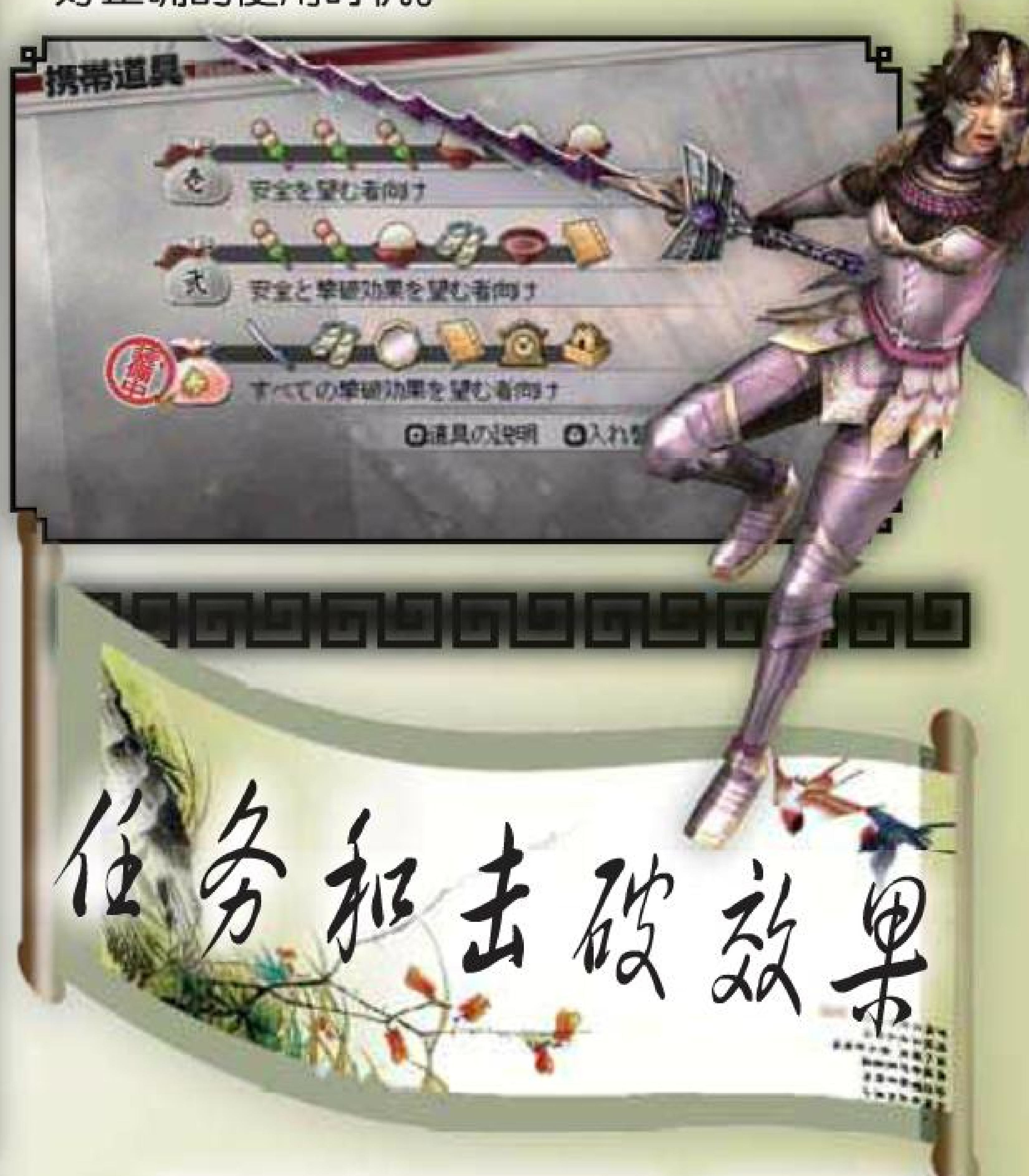


无双最终奥义

在两名玩家联机攻关时，近距离同时发动无双奥义即可。威力巨大且持续时间长，发动中不会出现属性攻击，结束时固定附带冲击波和闪光属性，同时还附加体力吸收效果回复武将的体力，注意如果同时满足了无双秘奥义和无双奥义·皆传的情况下，会优先发动秘奥义和皆传。

战場携带道具

在进入战斗前，玩家都可以选择携带道具，共有三种供玩家选择，三种类型分别为回复型、平衡型和强攻型。不管何种类型的道具，总数都为六个，玩家可以根据关卡的情况来选择携带哪一种类型的道具。注意选择后在战场中无法更换也无法补给，要选择好正确的使用时机。



任务和击破效果

任务在战场上为符帖标识，有些任务在战前就可以查到，更多的则是在关卡中战斗时自动触发。和击破任务一样，战场任务的种类多以击破指定目标武将、保护指定武将等等，大部分任务都有时间限制。任务无论是失败还是成功，都不会对过关有影响，完成任务的情况下过关，系统会奖励完成任务数×300的勋功奖励。每个关卡的任务总数会有区别，一个关卡最多有六个任务，最少四个。

击破效果在战斗中用“！”标识，算是在战斗中的一种特殊任务，在指定条件下将敌方武将击破，可以获得一些击破效果，这些效果中大致分为六种类型，而达成条件则多种多样，由于在战前准备时就可以全部查看，因此可以提前规划。以下为所有击破效果类型以及发动效果。



击破效果类型

①特殊增援类
②特殊移动类
③封锁解除类
④我方能力上升类
⑤敌方能力下降类
⑥我方回复类
⑦道具获得类

击破达成条件一览

①限制时间型：一定时间内或一定时间经过后击破指定的武将，高火力并且配合道具“幻胧时计”会比较轻松。

②限制体力型：击破武将时要求自身体力在一定值以上或一定值以下，配合道具没有太大的难点，要求为红色体力的情况下建议装备防御力较高的防具或背水技能增加攻击力一气呵成。

③携带道具未使用型：击破敌方武将前不能使用道具，发动效果后限制会取消。

④蓄力最大型：击破敌方武将时，练技槽、无双槽或体力槽为MAX状态，很简单的条件，配合回复道具或者与武将战斗前蓄满即可。

⑤护卫型：击破武将的同时我方指定的武将存活，便会发动。

⑥无双奥义型：使用指定的无双奥义击破敌方武将，注意指定的奥义的类型，例如指定无双秘奥义的情况下使用无双奥义・皆传击破会导致失败。

⑦击破数型：击破一定数量的敌人后再将武将击破后发动，如果要求指定击破数以下直接击破武将即可。

⑧状态维持型：要求我方占领一定数量的诘所、或者敌方在多少诘所以下以及我方武将在场上多少时发动，根据情况采用速攻作战。

⑨连击数型：维持一定数量的连击以上将对方武将击破，可以配合技能并使用无双奥义击破。

条件的常见难点及心得

限制时间理论上来说没什么难度，但实际上冲到指定武将近前往往会发现大门紧锁……一般来说超过2分钟的基本都无法直接到达并击破之，需要尽快完成自动触发的战场任务，其所在的城池或据点才能开门。

最大体力也是看起来简单但施行起来很容易出现意外的任务，因为即使把目标敌将砍得只剩一丝HP并且我方用道具加满体力，期间也很可能被小兵捅一下导致任务失败，实在在意的话可以在用道具加满体力后立刻放无双奥义。

最大练技或无双奥义・皆传击破的要求如果在战斗最开始时，不想走回头路可以用道具加满，时间宽裕大可以去别地方完成其他任务，等练技满了再回来，最大无双也是如此。另外，如果在练技槽满又需要使用无双奥义时，可以在马上按○发动或先使用练技耗费一个练技槽，避免一个无双奥义・皆传耗费了全部的练技槽。

杀敌数是PSP版的一个尴尬之处，由于同屏人少，相对就比较耗时了，如果要求的数目不超过300的话，可以在击破敌将后迅速去清理逃跑的杂兵。

而相比杀敌数，本作的连击数更加尴尬，不过可以用令连击数翻倍的秘传书和一定时间内维持无双槽的灵镜来达成，本作中在杂兵集中的地方，使用秘传书+灵镜+无双奥义的组合，连击数往往可以瞬间达到400以上。



其他要素

两名武将同时攻击时，便有概率进入对决状态，对决状态中画面中央会出现对决槽，连点□键增加我方的优势，大于对手的情况下就可以让其进入硬直，如果能完胜对手（优势完全向我方倾倒的话），会有攻击特写给予对手一定的伤害。

锷迫状态

诘所

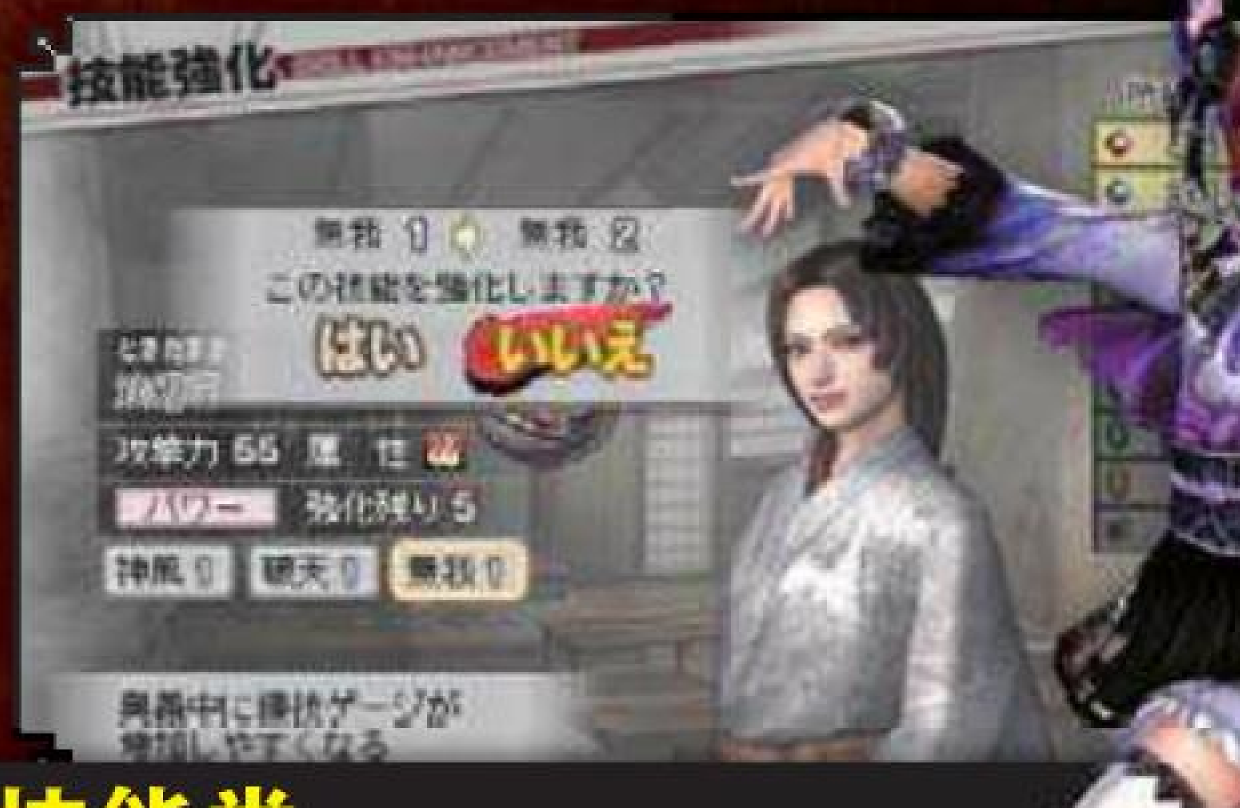
诘所存在于战场中，在诘所中会有不断所属阵营的增援出现，如果能击破诘所的头领“诘所头”的话可以将其占领，部分任务或击破效果也要求我军占领一定的诘所才会触发。

武器和装备

战斗中，通过开启道具箱，或完成指定任务，就会获得武器或装备，其中装备包括铠甲、笼手和足袋。其中特定的稀有装备要在创始演武中获得所以我们放在后面创始演武的部分介绍，而稀有武器则在指定战役完成指定条件后获得，这部分中会给出全部入手方法。由于武器和装备都有技能的设定，因此下面我们从武器装备的技能开始介绍。

装备的技能

本作的技能和前作一样，依附在装备上。装备稀有度越高，附加技能的个数越多，每件装备最多附加6个技能，且不同部位的装备附带的技能类型有区别。技能的最大数无法更改，但可以消耗素材来更换技能的类型，素材可以在关卡中或击破敌人后获得。技能还有等级之分，最高为LV3，可以使用素材进行强化，但强化的次数会有限制。难度越高，获得装备的技能数量，等级和强化次数越多。本作中技能的效果在战斗中非常明显，高等级技能对战局的影响很大，以下是本作中所有技能种类一览。



武器技能类

技能名称	效果
猛攻	武器攻击力上升，每升一级增加武器攻击力15%，最高为45%
地击	普通攻击威力上升，最高为武将能力+武器攻击力的1.2倍
天击	蓄力攻击力威力上升，上升幅度同地击
神击	无双奥义的威力上升，上升幅度约为1.5倍

骑击	乘骑状态下的攻击威力上升
地风	普通攻击的范围扩大，实际增加范围很小，对部分角色的无双奥义范围也有效果
天风	蓄力攻击的范围扩大
神风	无双奥义中武器的攻击范围扩大，注意对铳类和光线类的奥义无效
骑风	乘骑攻击的范围扩大，实战中作用很小
地流	普通攻击一定几率发动属性攻击，非常强力的技能，LV3级发动概率在一半以上
天流	蓄力攻击和特殊技一定几率发动属性攻击，效果同地流，特殊技和蓄力攻击为主的武将必备技能
神流	无双奥义一定概率发动属性攻击效果同地流天流
骑流	乘骑攻击一定概率发动属性攻击
霸流	强化属性攻击效果，本作中非常强力的技能
波击	射击和冲击波的攻击威力上升，针对射击型角色的技能，例如孙市等
勇猛	给予敌方武将的伤害上升，上升幅度为1.3倍，高难度必备技能
破天	对空中敌人的伤害上升，适合空中连击的角色使用
背水	濒死状态下攻击力上升，最高级为通常状态下的2倍，配合无双秘奥义使用效果非常好
果断	影技给予敌人的伤害上升，实用程度不高
怒发	攻击时无双槽增加速度上升，实战中效果明显
无我	奥义中练技槽增加速度上升，效果非常明显，一般奥义技术练技槽也MAX了
无心	连击中连技槽增加速度上升，最高级增加速度为通常的1.5倍
秘技	使用影技时，一定概率不消耗练技槽，LV3时概率高达80%，非常强力的技能
虎乱	在体力不为红的情况下发动无双奥义一定概率变成无双秘奥义，发动优先权低于无双奥义・皆传
立志	击破敌人时获得的勋功增加，最高级为2.5倍，快速锻炼武将的必备技能

铠甲技能类



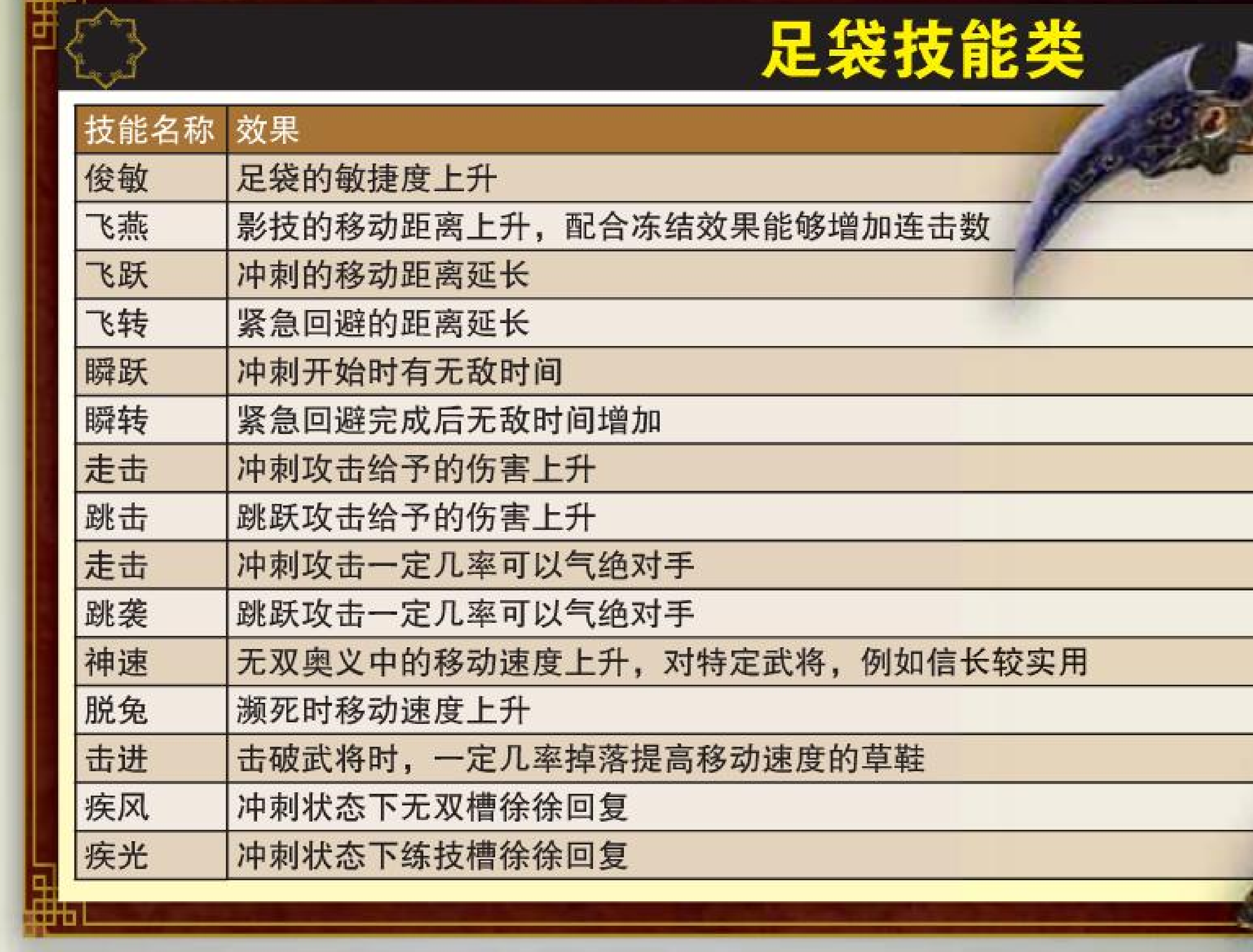
技能名称	效果
坚守	铠甲的防御力上升
不动	受到攻击时不容易触发负面效果，随等级提升而有所增加。LV1不容易气绝、LV2受到间接攻击也不容易硬直、LV3受到攻击蓄力不会中断
灭流	敌方的属性效果减弱
波断	敌方的射击和冲击波伤害降低
阳炎	受到敌人的连续攻击时伤害降低
金刚	看准时机在敌人攻击的瞬间防御可以弹开敌人的攻击并造成硬直，等级越高有效时间越长
铁壁	防御时硬直时间缩短，LV3时硬直时间基本为0
药活	回复体力时回复量上升。
威风	乘骑状态下一定概率可以弹开弓箭
坚忍	受到敌方武将的攻击伤害减轻
斗志	受到攻击时无双槽增加量上升
斗魂	受到攻击时练技槽增加量上升
不屈	濒死时防御力上升，LV3时为通常状态下的一倍
不拔	濒死是练技槽徐徐增加，但增加速度较慢
再临	死亡时一定概率回复一定量体力复活一次，LV3时复活概率100%

笼手技能类



技能名称	效果
骑战	马术的能力上升
连击	连击数持续有效时间增长，有利于练技槽的累计
乱击	根据连击数增加武将的攻击力
刚力	对决模式下完胜对手的情况下给予的伤害上升
灵验	效果时间的道具持续时间延长
高扬	无双奥义中无双槽的消耗速度降低
破竹	每击破100人回复一定量的体力，技能等级越高回复量越多
快进	每击破100人回复一定量的无双槽，技能等级越高回复量越多
升龙	每击破100人回复一定量的练技槽，技能等级越高回复量越多
目利	获得稀有武器的概率上升
真眼	获得稀有防具的概率上升
收集	获得素材的概率上升
不落	乘骑状态下被攻击不容易落马
骑神	乘骑状态下连技槽徐徐回复，回复速度很慢非常不实用的技能
觉醒	练技槽最大的时候无双槽徐徐回复，配合骑神等技能能达到快速回复效果

足袋技能类



技能名称	效果
俊敏	足袋的敏捷度上升
飞燕	影技的移动距离上升，配合冻结效果能够增加连击数
飞跃	冲刺的移动距离延长
飞转	紧急回避的距离延长
瞬跃	冲刺开始时有无敌时间
瞬转	紧急回避完成后无敌时间增加
走击	冲刺攻击给予的伤害上升
跳击	跳跃攻击给予的伤害上升
走击	冲刺攻击一定几率可以气绝对手
跳袭	跳跃攻击一定几率可以气绝对手
神速	无双奥义中的移动速度上升，对特定武将，例如信长较实用
脱兔	濒死时移动速度上升
击进	击破武将时，一定几率掉落提高移动速度的草鞋
疾风	冲刺状态下无双槽徐徐回复
疾光	冲刺状态下练技槽徐徐回复



武器属性

游戏中一共有五种属性，除了武将的一些特殊攻击带有属性外，后期的武器大部分都附有属性，攻击时一定概率会触发属性效果，本作属性比起历代有了小幅的修改，实用度有所上升。

武器带有技能霸流时追加的效果

属性种类	效果	霸流效果	特点
红莲	攻击附带炎属性，一定时间内持续给予敌人伤害	持续伤害上升	对付防御力高的敌人很有效，可以配合天流或地流技能来增加发动概率
闪光	攻击附带电属性，击中后给予周围一定范围内的敌人伤害	带电范围扩大	发动属性后会一定程度停止敌人的行动，在乱战和集团战中尤为明显，放电时的波及效果还可以让敌人的防御崩坏，同时不具备吹飞效果也让连击变得更容易，缺点是火力低，可以用技能补足
冻牙	一定时间内停止敌人的行动	冻结时间增加	冻结后敌人无法行动，地面冻结的情况下可以连续给予敌人伤害，但持续时间较短，配合LV3的霸流能够大幅增加时间，武将单挑时效果明显
烈空	无视敌人的防御强制给予伤害	给予伤害上升	没有太多优势的属性，攻击无法崩坏敌人的话很容易受到反击，且给予伤害也很小，特别是在高难度模式下基本派不上用场
修罗	根据对手当前的体力给予一定的伤害，对杂兵一定概率一击必杀	对杂兵的一击必杀率上升，对武将的伤害增加	无论是单挑还是杂兵都能发挥不错的效果，建议配合天流、地流和神流增加威力。

武器类型

本作中武器大致分为三种类型，即普通型（普）、攻击型（力）和速度型（速），普通型武器的攻击力和攻击速度为正常状态；力型武器的攻击力高，但攻击速度低；速型武器的攻击速度高，但攻击力低下。本作中所有的武将都两种稀有武器。武器稀有度越高，基础威力越强，技能数量越多，获得的难度自然也越大。下面给出每个武将的两把稀有武器的入手方法。





稀有武器

特点：武器的性能和技能完全固定，没有随机要素，技能无法进行强化和更改。武器的类别和武将的成长类别相同，入手必须满足特定条件。

入手必要条件：对应武将的无双演武模式通关，难度为难以上，必须是特定的关卡，必须完成该关卡所有的击破效果，达成后过关获得，可以开2P或中途存档。以下是所有武将的稀有武器效果和取得关卡。

注：原创武将的武器属性根据创建时决定

武将名称	武器名称	武器类型	攻击力	属性	技能	入手关卡
真田幸村	炎枪素戋呜	普	52	红莲	天击3/骑击3/勇猛3/背水3/无心3/虎乱3	大坂の阵
前田庆次	天之琼矛	力	69	闪光	猛攻3/天击3/勇猛3/背水3/怒发3/无我2	长谷堂の战い
织田信长	蛇之麁正	普	52	修罗	神击2/神风3/神流3/霸流3/破天3/秘技3	本能寺の变
明智光秀	灵剑布都御魂	普	51	闪光	地击2/地风3/天风3/神风3/无我2/无心3	山崎の战い
上杉谦信	天业云	力	69	冻牙	猛攻3/地击3/骑击3/地风2/勇猛3/怒发2	贱ヶ岳决战
お市	木花开耶・簪	速	37	闪光	天风3/神风3/天流3/神流3/霸流2/果敢2	余吴湖畔决战
阿国	日向天钿女	普	51	红莲	天击3/天风3/天流2/勇猛3/怒发3/立志2	大坂の阵
くのいち	绝不知火	速	39	烈空	地风3/天风3/神风3/破天3/果敢2/秘技2	三成救出战
杂贺孙市	狱焰火具土	普	50	红莲	天风3/天流3/波击3/怒发2/果敢2/无我3	长谷堂の战い
武田信玄	天孙降临	力	68	烈空	猛攻2/地击3/骑击3/地风3/天风3/虎乱2	长筱决战
伊达政宗	大霸狩	速	38	冻牙	天击3/骑击3/天风2/天流3/波击2/怒发3	长谷堂の战い
浓姬	蛭蚭	普	50	冻牙	神击3/地风3/天风3/神流3/霸流2/秘技2	本能寺の变
服部半藏	暗牙黄泉津	速	39	修罗	天流3/霸流2/破天3/果敢3/无我3/无心3	小田原讨伐
森兰丸	神剑カムド	速	39	冻牙	地击2/地风3/地流3/霸流3/背水3/果敢3	本能寺の变
丰臣秀吉	三贵字津皇子	速	38	闪光	地击3/神击3/地风3/地流3/神流2/立志3	小牧长久手の战い
今川义元	意富加牟豆美	力	64	闪光	地击3/天风3/神流3/秘技2/虎乱2/立志2	大坂蹴鞠の阵
本多忠胜	斗尖荒霸吐	力	69	红莲	猛攻3/地击3/天击3/神击3/勇猛3/无我2	关ヶ原の战い
稻姬	天之麻迦古弓	普	50	冻牙	地击2/天击3/神击3/霸流3/波击3/勇猛2	沼田城の战い
德川家康	煌刃获加武	力	68	红莲	地击3/地风3/地流3/波击2/无心3/秘技2	大坂の阵
石田三成	志那都神扇	普	51	冻牙	神击3/地风3/天风3/神风3/神流3/霸流2	关ヶ原の战い
浅井长政	倭王八千戟	普	52	闪光	地击3/神击3/地风2/地流3/霸流3/果敢3	小谷城の战い
岛左近	猛壬那刀	普	52	烈空	猛攻2/地流3/天流3/神流3/霸流3/波击2	关ヶ原の战い
岛津义弘	大槌伊武岐	力	68	红莲	猛攻3/地击3/天击3/地流2/勇猛3/背水3	关ヶ原突破战
立花訚千代	天雷磐长	速	37	闪光	地击3/地风3/地流3/勇猛3/果敢3/无心2	石垣原撤退战
直江兼续	神直毘御剑	普	51	闪光	神击3/神流3/霸流3/波击2/怒发3/无我3	长谷堂の战い
ねね	丰玉翔小太刀	风	37	冻牙	地风3/天风3/破天3/果敢2/无心3/立志3	小田原讨伐
风魔小太郎	暗御津破	速	39	修罗	地风3/地流3/神流3/霸流3/破天3/虎乱2	小田原讨伐
前田利家	苇原火远理命	力	67	闪光	猛攻2/地击3/天击3/破天3/勇猛3/背水2	小田原讨伐
长宗我部元亲	天津瓮三味星	速	38	冻牙	天击3/地风3/地流2/天流3/波击2/无心3	姊川决战
ガラシャ	伊豆能売钏	普	38	冻牙	地风3/天击3/地流3/天流3/勇猛2/无我2	关ヶ原の战い
柴田胜家	金刚武斧	力	68	红莲	猛攻2/天击3/天风3/勇猛3/背水3/无我3	贱ヶ岳の战い
加藤清正	虎刃火广金	力	67	红莲	猛攻2/地击3/天击3/神击2/果敢3/虎乱3	石垣原の战い
黑田官兵卫	黄泉户大神	普	50	冻牙	地流3/天流3/神流3/霸流3/无我3/无心2	大坂の阵
立花宗茂	天御柱神咆哮	普	52	烈空	猛攻2/地击3/地风3/天风2/地流3/天流3	关ヶ原の战い
甲斐姬	龙刃八岐大蛇	力	67	冻牙	地击3/天击3/神击3/破天3/背水3/无心2	葛西大崎一揆
北条氏康	戒杖刀天常立	力	67	红莲	地击3/天击3/地流3/天流3/波击2/怒发3	关东防卫战
竹中半兵卫	十二方八将针	速	38	烈空	神击2/地流3/天流3/神流3/霸流3/虎乱2	中国攻め
毛利元就	阳神八咫乌	速	39	烈空	神流3/霸流3/波击3/无我2/无心2/秘技3	山崎决战
凌御前	天轮圣巫杖	普	38	冻牙	地击2/天击3/地流3/天流3/无心2/立志3	御馆の乱
福岛正则	执金刚神杵	力	67	红莲	猛攻3/天击3/骑击3/勇猛3/怒发2/背水2	大坂の阵
新武将（刀）	童子切安纲	普	51	红莲	天击2/地风3/天风3/神风3/破天3/虎乱2	关ヶ原の战い（西军）
新武将（枪）	御手杵	普	52	闪光	猛攻2/地击3/天击3/骑击3/骑风3/秘技2	大坂の阵（德川军）
新武将（薙刀）	护良真守薙刀	普	50	烈空	天击3/天风3/天流3/霸流3/怒发2/立志2	长谷堂の战い（伊达军）
新武将（无双武将）	–	–	–	–	–	小牧长久手の战い（羽柴军）



第二稀有武器

特点：同稀有武器，基本能力类似，但可以更换技能和强化技能，最多五次，入手必须满足特定条件，击破100人的情况下会发动类似阵太鼓的效果

入手必要条件：对应武将的无双演武模式通关，难度为修罗，必须是特定关卡，必须完成该关卡所有的击破效果，达成后过关后可取得，可以开2P或中途存档。以下是所有武将的第二稀有武器效果和取得必要关卡。



武将名称	武器名称	武器类型	攻击力	属性	技能	入手关卡
真田幸村	神枪五十猛尊	普	52	闪光	猛攻3/天击3/勇猛3/破天3/无心3/秘技3	沼田城の战い
前田庆次	天之广矛	力	69	闪光	猛攻3/天击3/勇猛3/背水3/怒发3/无我3	三成救出战
织田信长	第六天玻璃	普	52	冻牙	天击3/神击3/霸流3/无心3/秘技3/虎乱3	木津川口の战い
明智光秀	神剑平国	普	51	烈空	猛攻3/地击3/地风3/地流3/无我3/无心3	本能寺の变
上杉谦信	日光毘沙门天	力	69	修罗	猛攻3/地击3/天击3/天风3/霸流3/怒发3	手取川の战い
お市	琉璃弁天・长	速	37	红莲	天击3/神击3/神风3/霸流3/果敢3/无心3	小谷城の战い
阿国	宝藏吉花天	普	51	烈空	天击3/霸流3/勇猛3/怒发3/无我3/虎乱3	关ヶ原の战い
くのいち	坏闪黑暗天女	速	39	修罗	地风3/神风3/破天3/果敢3/无心3/秘技3	忍城攻め
杂贺孙市	阎铳天尾羽张	普	50	闪光	天击3/天流3/波击3/怒发3/果敢3/无心3	葛西大崎一揆
武田信玄	不生不灭	力	68	红莲	猛攻3/地风3/天风3/霸流3/勇猛3/秘技3	三方ヶ原の战い
伊达政宗	双龙阿修罗	速	38	烈空	天击3/天风3/霸流3/波击3/勇猛3/怒发3	葛西大崎一揆
浓姬	蝮蛇	普	50	闪光	天击3/神击3/天流3/神流3/霸流3/秘技3	木津川口の战い
服部半藏	冥穿黑牛天	速	39	冻牙	霸流3/破天2/勇猛3/果敢3/无我3/无心3	上田城の战い
森兰丸	护法竹刀	速	39	烈空	猛攻3/地击3/地风3/霸流3/波击3/虎乱3	手取川の战い
丰臣秀吉	三界金猿文殊	速	38	烈空	地击3/天击3/神击3/勇猛3/背水2/秘技3	山崎の战い
今川义元	凤眼光明遍照	力	64	冻牙	地击3/地流3/神流3/无我3/秘技3/虎乱3	小田原蹴鞠战
本多忠胜	裂枪降阎魔	力	69	修罗	猛攻3/地击3/天击3/勇猛3/无我3/无心3	上田城の战い
稻姬	清丽爱弓	普	50	红莲	地击3/天击3/波击3/勇猛3/果敢3/无心3	小田原讨伐
德川家康	东照葵火祭	力	68	闪光	猛攻3/地流3/天流3/波击3/秘技3/虎乱3	关ヶ原の战い
石田三成	神游扇	普	51	闪光	神击3/神风3/神流3/霸流3/破天3/怒发3	杭濑川の战い
浅井长政	御伽骑士・市	普	52	红莲	猛攻3/神击3/霸流3/背水3/果敢3/无我3	・川の战い
岛左近	明丘居士刀	普	52	冻牙	猛攻3/天流3/霸流3/波击3/勇猛3/怒发3	杭濑川の战い
岛津义弘	武瓮槌	力	68	闪光	猛攻3/神击3/勇猛3/背水3/怒发3/虎乱3	大津城の战い
立花訚千代	雷刃鸣神	速	37	修罗	地击3/地流3/天流3/霸流3/怒发3/无心3	伏见城の战い
直江兼续	护法夜叉罗刹	普	51	冻牙	神击3/霸流3/波击3/果敢3/怒发3/无我3	三成救出战
ねね	宝鸟心眼太刀	速	37	烈空	地风3/勇猛3/破天3/果敢3/无心3/秘技3	小牧长久手の战い
风魔小太郎	风雷双头	速	39	闪光	地击3/天击3/地流3/天流3/破天3/虎乱3	上田城の战い
前田利家	正胜々速日	力	67	红莲	地击3/天击3/神击3/勇猛3/背水3/虎乱3	小牧长久手の战い
长宗我部元亲	蝙蝠骷髅	速	38	修罗	猛攻3/地风3/天流3/神流3/波击3/怒发3	山崎の战い
ガラシャ	神皇产钏	普	38	烈空	地风3/神击3/神流3/霸流3/怒发3/虎乱3	ガラシャ脱出战
柴田胜家	雷公武神斧	力	67	闪光	猛攻3/天击3/天流3/背水3/怒发3/无我3	手取川の战い
加藤清正	三跋罗猛虎刃	力	67	冻牙	猛攻3/天击3/神击3/勇猛3/果敢3/秘技3	九州征伐
黑田官兵卫	鬼哭泉门塞	普	50	红莲	神击3/神流3/霸流3/怒发3/无心3/虎乱3	石垣原の战い
立花宗茂	风刃神风	普	52	修罗	猛攻3/地击3/天击3/地流3/天流3/霸流3	大津城の战い
甲斐姬	神刃甲斐弁罗	力	67	红莲	地击3/神击3/破天3/背水3/怒发3/无心3	忍城攻め
北条氏康	灭杖刀国常立	力	67	烈空	猛攻3/地流3/天流3/波击3/怒发3/虎乱3	三增・の战い
竹中半兵卫	神针娑竭罗	速	38	冻牙	神击3/神流3/霸流3/勇猛3/无我3/无心3	木津川口の战い
毛利元就	金仙鸱天狗	速	39	闪光	天流3/霸流3/波击3/勇猛3/无我3/秘技3	立花救援战
凌御前	皇杖诃梨帝母	普	38	红莲	地击3/天击3/霸流3/果敢3/无心3/秘技3	手取川の战い
福岛正则	斗棍天手力雄	力	67	烈空	猛攻3/地击3/天击3/勇猛3/怒发3/无我3	关ヶ原の战い
新武将（刀）	三日月宗近	普	51	冻牙	猛攻3/地风3/天风3/破天3/怒发3/虎乱3	小田原讨伐（丰臣军）
新武将（枪）	日本号	普	52	烈空	猛攻3/地击3/天击3/勇猛3/果敢3/秘技3	贱ヶ岳の战い（羽柴军）
新武将（薙刀）	弁庆岩融	普	50	闪光	天击3/神击3/天流3/霸流3/怒发3/无我3	山崎の战い（明智军）
新武将（无双武将）	–	–	–	–	–	御馆の乱



创史演武模式详解

该模式和其他模式稍稍有点区别，在该模式下，玩家可以任意选择可以使用的武将并选择目标，接下来在指定的天数之内达成目标即可，攻略该模式时先说明几个要点：

等级和道具

该模式下武将的初始等级都为LV1，无法通过打倒敌人来升级，只能在每日结束后花钱升级，模式进行时的装备、素材、战马等也和其他模式不通用。但在选择最后一项“モ−ド结束”就会将该模式存档清零，同时继承道具和素材。

该模式下的诘所旁草堆里大都是素材，其中不乏珍贵稀有的，想积累素材这里是不二之选。不过相应地，任务中出现回复道具的概率很低，战场上回复体力主要为使用购买的携带道具和通过破竹技能回复，每日结束后HP回复满。

任务之前可以花金钱购买道具，道具分为两种：支援道具和携带道具，支援道具的种类会随机变化，诸如护卫商人、铁匠、无双武将的，只要战斗结束前护卫对象没败走就算完成任务。

目标和战斗

该模式中有武力、知力和财力三大人生目标，完成其中的任意一个后会出现“天下统一”目标，每个大目标里都分多个小目标，如果完成目标要求的1.6倍，会得到大成功的评价。



而每个小目标都有一定的天数限制，想要达成大成功或成功，就要计算好每天的目标每进入当天的任务后并完成后，可以选择是否连战，连战的情况下无法回复体力，但完成任务可以有连战奖励结算，如果不进入连战的话会进入第二日，同时可以更新装备、购买道具等，连战开始前也可以在身支度中更换装备。连战中支援道具仅对第一场战斗有效果，而且一旦失败成绩仍从该日战斗前开始算起。

每达成一次任务目标后，会出现试练任务，战场规模都很大，完成后达成目标更新。

每天任务可以随机在三个关卡中选择一个完成，选择任务前可以看到任务的换金率，换金率越高，完成关卡后获得的金钱越多。

和其他模式一样，该模式下的每场战斗中同样有各种任务，同样也不影

响完成目标，因此也不必刻意强求去完成，诸如杀几百上千人、连击几百什么的如果没条件可以无视。

值得一提的是战场中有隐藏任务，战斗前查看我方武将中如果有商人就尽快赶过去（平民也要快）；而靠近我方无双武将，其中一名大都会给玩家委托，如寻找酒、按照注定路线在限定时间内击破某个敌将等，完成后会有隐藏奖励，一般在选择战场时便会提到该武将的名字，如“XX名高出阵”等等。

而有些战斗介绍中有“秘宝XX”或者宝物XX的，战场中某个据点里会有隐藏的敌将，进入该据点便提示让玩家搜寻，转一圈后隐藏的敌将就会出现了，击破后会有很可观的奖励，如果时间允许，尽量骑快马把据点都趟一遍。

由于战斗中我方和敌方的总大将都随机出现在地图上，因此战斗前一定要看好，避免我方总大将被敌人干掉，同时也避免目标没达成就提前解决敌方总大将结束战斗的意外出现。

最后要说的是，该模式中的战斗时间比其他模式少很多，因此一定要设计好路线，避免重复绕大圈子。





存档和结束

创始演武模式的时间很久，如果想存档退出，就选择“タイトルに　る”。如果选“モ-ド结束”并确认，就会结束该模式，装备和道具全部继承到其他模式中，而武将的等级、战绩等全部清零，中途存档时一定要注意别选错了。

人生目标

这里详细说下各人生目标下达成成功和大成功的条件，其中括号内为大成功所需要的条件，建议在剩余1日前全部达成。

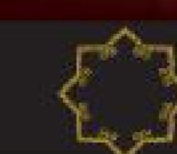
武力



①4日内获得勋功7000点（11200点为大成功，以下同）
②5日以内击破敌人2000人以上（3200人）
③5日以内击破敌方武将50人（80人）
④5日以内击破敌人2700人（4320人）
⑤6日以内击破敌方武将55人（88人）
⑥6日以内击破敌方无双武将30人（48人）、敌人4000人（6400人）

这个目标没有太大的难点，就是比较耗时间，在有杀敌数和武将要求的目标时，一定要购买回复道具，否则在连战时被击破就前功尽弃了。比较麻烦的是击破无双武将的任务，有时确实会出现整场战斗无无双武将登场的情况，如果是该日第一战就遇到这种情况可以退出重新选择战斗。

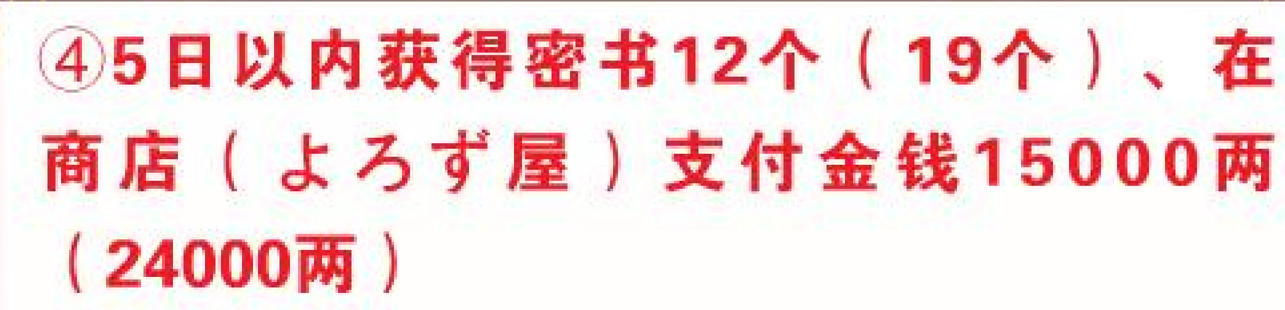
知力



①4日以内占领敌方诘所50次（80次）
②5日以内完成任务12次（19次）
③5日以内触发击破效果8次（13次）
④5日以内获得密书14个（22个）
⑤5日以内完成任务14次（22次）
⑥6日以内完成任务20次（32次），触发击破效果10次（16次）

知力篇看上去很简单但实际玩下来比较烦，大部分战斗中出现的任务数量很少，有时候甚至会遇到整场战斗一个任务都没有的情况，注意战场上的提示，不要放过任何一个任务。另外，击破任意武将可以获得密书，这个目标不难完成，可以带上支援道具“天眼珠”和“银枷”，出现的情况下不要错过。隐密头、各种忍者掉落的概率也很大。击破效果同任务目标类似，最多一次战斗出现4个，最少一个都没有，也是很看运气的要求。





财力

①4日以内获得金钱10000两（16000两）
②5日以内击破荷驮头8人（13人）
③5日以内获得金钱50000两（70000两）
④5日以内获得金钱75000两（100000两）
⑤5日以内获得金钱70000两（100000两）、在商店（よろず屋）支付金钱15000两（25000两）
⑥6日以内获得金钱80000两（120000两）、在商店）支付金钱20000两（30000两）

最简单的目标，赚钱优先选择转换进倍率高的关卡即可，前4个目标要在花钱与攒钱之间计算好，而最后两个要求支付金钱的任务起码要在剩余2日时消耗完，最后一日再消耗的话是来不及的。完成击破荷驮头的要求可以提高购买“天眼珠”的出现概率。

天下统一

①4日以内胜利6次（10次）、获得勋功8000点（12800点）
②5日以内获得金钱20000两（32000两）、击破敌人2000人（3200人）
③5日以内占领敌方诘所50次（80次）、击破敌方武将45人（72人）
④5日以内获得密书12个（19个）、在商店（よろず屋）支付金钱15000两（24000两）
⑤5日以内胜利8次（13次）、击破敌方武将55人（88人）
⑥6日以内胜利12次（19次）、击破好敌手8次（13次）

完成前三个篇章后的任意一个才会出现的目标，实际就是三篇章的混合版。最后的好敌手必须是击破宿敌型无双武将才能计算在内。另外补充下，只为拿到松风的话，可以无视大成功目标；而熊鞍的话达成全部大成功也拿不到，因此最后一个击破好敌手的目标达成普通成功即可。





稀有装备

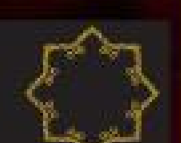
本作的防具类装备和武器一样有很多稀有种类，都是在创始演武模式下取得，取得时需要注意以下几点：
①防具和武器不同，任何武将都通用，尽早取得可以让战斗的难度大幅下降。
②铠甲、笼手和足袋三种稀有防具中，前两种稀有防具的技能强化不可变更，同时技能固定，第三种防具可以强化或更改技能。
③强化可以让对应的能力值增加，但全部只能在创史演武中才能获得。
④除了第四个“天下”目标以外，其他三个目标完成后，小目标成功情况下可以获得第一和第二稀有装备，大目标成功情况下可以获得第一和第三稀有装备，一次最多能够获得两件稀有装备，取得后选择“モ–ド终了“即可保存继承到其他模式中使用。
⑤马鞍和其他装备一样，装备后战斗开始时就会以骑乘状态出场，任何武将都可以装备，最强的马鞍“松风”要“天下统一”目通关才能获得。
⑥熊鞍和马鞍一样，是乘骑装备，特点在于：1.速度很慢，和马不是一个级别的，

但可以两个人骑，乘骑时后座的角色连点□键可以加快移动速度；2.攻击可以破坏树木，在森林关卡通行无阻；3.普通攻击附加修罗属性，蓄力攻击范围很广，冲刺攻击可以撞飞前方的目标。




稀有铠甲

名称	能力	技能	可强化次数	入手方法
罗刹威胴具足	防御力+26	灭流2/阳炎2/药活2/坚忍3/不屈2/再临2	0	创始演武“武力”篇人生目标通关
夜叉威胴具足	防御力+29	坚守3/金刚3/铁壁3/威风2/斗魂3/不拔2	0	创始演武“武力”篇全小目标“成功”情况下通关
鬼神威胴具足	防御力+30	坚守3/不动3/铁壁3/斗志2/斗魂3/再临2	3	创始演武“武力”篇全小目标“大成功”情况下通关或创始演武“天下统一”篇全小目标“大成功”情况下通关（天下统一通关的情况下随机给铠甲、笼手、足袋中的一种装备）

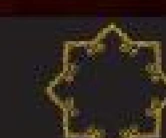
稀有笼手

名称	能力	技能	可强化次数	入手方法
金刚瓢笼手	马术+27	灵验2/高扬2/目利3/真眼2/收集2/觉醒2	0	创始演武“知力”篇人生目标通关
不动瓢笼手	马术+30	骑战3/连击3/乱击2/刚力3/升龙3/骑神2	0	创始演武“知力”篇全小目标“成功”情况下通关
无动瓢笼手	马术+30	连击3/乱击3/刚力3/高扬3/骑神2/觉醒2	3	创始演武“知力”篇全小目标“大成功”情况下通关或创始演武“天下统一”篇全小目标“大成功”情况下通关（同上）




稀有足袋

名称	能力	技能	可强化次数	入手方法
迦楼罗灵足	敏捷性+25	飞跃2/飞转2/瞬跃2/瞬转3/击进2/疾风2	0	创始演武“财力”篇人生目标通关
孔雀灵足	敏捷性+28	俊敏3/飞燕3/走击3/跳击2/神速3/疾光2	0	创始演武“财力”篇全小目标“成功”情况下通关
金翅灵足	敏捷性+30	俊敏3/瞬跃3/瞬转3/神速3/疾风2/疾光2	3	创始演武“财力”篇全小目标“大成功”情况下通关或创始演武“天下统一”篇全小目标“大成功”情况下通关（同上）

稀有马鞍

名称	能力	技能	可强化次数	入手方法
松风鞍	50	50	50	创始演武前三个目标任意一篇完成，追加第四个目标篇“天下　一”后，“关ヶ原の战い”完成时获得，注意小目标失败也可以获得
熊鞍	60	60	27	创始演武前三个目标篇完成，追加第四个目标篇“天下统一”后，该篇章小目标全部以“成功”完成，注意如果全部是大成功反而无法入手，至少要有一个小成功。最稳的方法是前几个大成功、最后一个小目标普通成功



游戏的画面以及流畅度要比《真·三国无双6 特别版》略逊一筹，但游戏内容方面比较饱满。原汁原味的五种模式、总计40名武将登场，光是通关全武将就需要40小时左右的时间，再加上各种装备的收集要素，想要完美没有三位数的游戏时间几乎是不可能的。游戏系统也是系列之最，无双奥义、无双秘奥义、无双奥义·皆传等无一不增加了战斗的爽快感和华丽度。当然，在这个“《无双》系列”已经泛滥的年代，《无双》玩家的选择也扩宽了许多，没玩过原作的话，本作还是值得一试的。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影

烧录卡博物馆

烧录卡名称：EWIN
生产厂商：EWIN FLASH
适用主机：GBA
存储容量：128Mb/256Mb/512Mb

从NDS时代过来的玩家大多都会知道EWIN出产的震动卡吧，这是EWIN在NDS时代惟一能够让玩家记住的一款周边产品。虽然EWIN在早期还有主攻Slot-2端烧录卡市场的EWIN2和解决Slot-2端烧录卡无法待机的Slot-1防尘卡，但它们都属于昙花一现，在发售不久后就被玩家们忘记了，可以说EWIN FLASH在NDS时代完全是“打酱油”般的存在。不过和NDS时期的窘迫相比，EWIN FLASH在GBA时代却是非常辉煌的，它们的首款烧录卡EWIN是GBA时期第三代烧录卡的第一枪，精致的模具、出色的界面都是被玩家们津津乐道的地方，而更具跨时代意义的是，EWIN烧录卡在当时与著名的GBA自制系统POGOSHELL进行了跨界合作，EWIN内置的系统是基于POGOSHELL开发的，这就像现在的EZFlash 5内建系统是在MOONSHELL上改造的一样。可能很多玩家都不了解POGOSHELL自制系统，实际上它和现在的MOONSHELL非常相似，POGOSHELL可以让你的GBA直接运行FC、GB、PCE等游戏ROM、查看BMP图片、播放MOD音频、浏览TXT文本。但因为其主要针对的是盗版卡改造的烧录卡，所以一般的烧录卡使用POGOSHELL都会出现一些兼容方面的问题，比如说某些插件无法正常使用。而EWIN作为烧录卡届的后来者，在看到了前辈的问题和POGOSHELL的巨大潜力后，采取了最直接的手段，和开发者进行合作，在POGOSHELL基础上开发内核，这样的好处是略去了玩家寻找多媒体软件的时间，更方便上手。而且EWIN在开发烧录程序时，还特别改进了第二代烧录卡的一个顽疾，即在烧录游戏过程中无法任意删除ROM，想要删除某个游戏就必须重新烧录。EWIN的烧录程序可以让你随意添加删除游戏ROM，即便是在烧录过程中想要删除后面的游戏都可以。这样的烧录程序完全得益于EWIN先进的智能分区管理系统（每个分区区块容量仅32KB），EWIN由此不仅缩短了烧录时间，还大幅提高了FLASH芯片的寿命，这样的显著进步让不少玩家都欢欣雀跃。可以说，EWIN基于POGOSHELL开发的高度集成化内核是它脱颖而出最重要的一点。除此之外，EWIN还支持游戏存档压缩，压缩率最高支持8倍，存档芯片的FLASH硬件仿真也解决了《口袋妖怪 火红/叶绿》这类特殊1Mb存档无法保存的问题。当然，作为第三代烧录卡，实时时钟也是EWIN必备的。所以在当时来看，这款首发就有5款颜色、并且带有桌面主题的EWIN绝对是个性十足，耳目一新，而它的售价也并非高高在上，所以最后取得了不俗的市场成绩。可惜NDS时代EWIN2的失败，让宣传了许久的EWIN3最终也无缘上市，让人不得不感叹英雄迟暮矣。



▲有5种颜色的EWIN在当时看起来个性十足。



▲EWIN的包装里只有烧录卡、烧卡器和一根USB数据线。



软件学院



酷洛洛在写这辑“掌机软件学院”的时候，正好PSN美服开放了《机车风暴RC》的下载，本作吸引玩家的地方，莫过于从美国时间3月6日起开放限时免费下载，玩家只要登录美服的PSN，就能够免费下载这款游戏（截止日期未定）。但PSV对主机用户进行了较为严格的限制，就是原则上只能够“1机1服1账号”。玩家不能在主机未格式化的情况下更换服务器，这无疑让那些希望可以下载各服务器内容的玩家感到非常懊恼。不过解决办法其实也不是没有，只是麻烦一点而已，正好酷洛洛发现之前的栏目并没有记载过，所以本辑酷洛洛就来讲讲，如何实现一张记忆卡和一台PSV的情况下切换不同服务器的账号。

PSV“1卡·1机·多账号”操作指南

文 酷洛洛

准备事项

注意要实现1机多服，在进行教程的操作前须准备好以下几样东西：

1.多个PSN账号，例如一个美服、一个日服、一个港服等，至少要两个服务器的账号才能体现出跨服的效果。

2.一个自己知道密码的可用Wi-Fi网络。（为账号登录及下载提供基本条件）

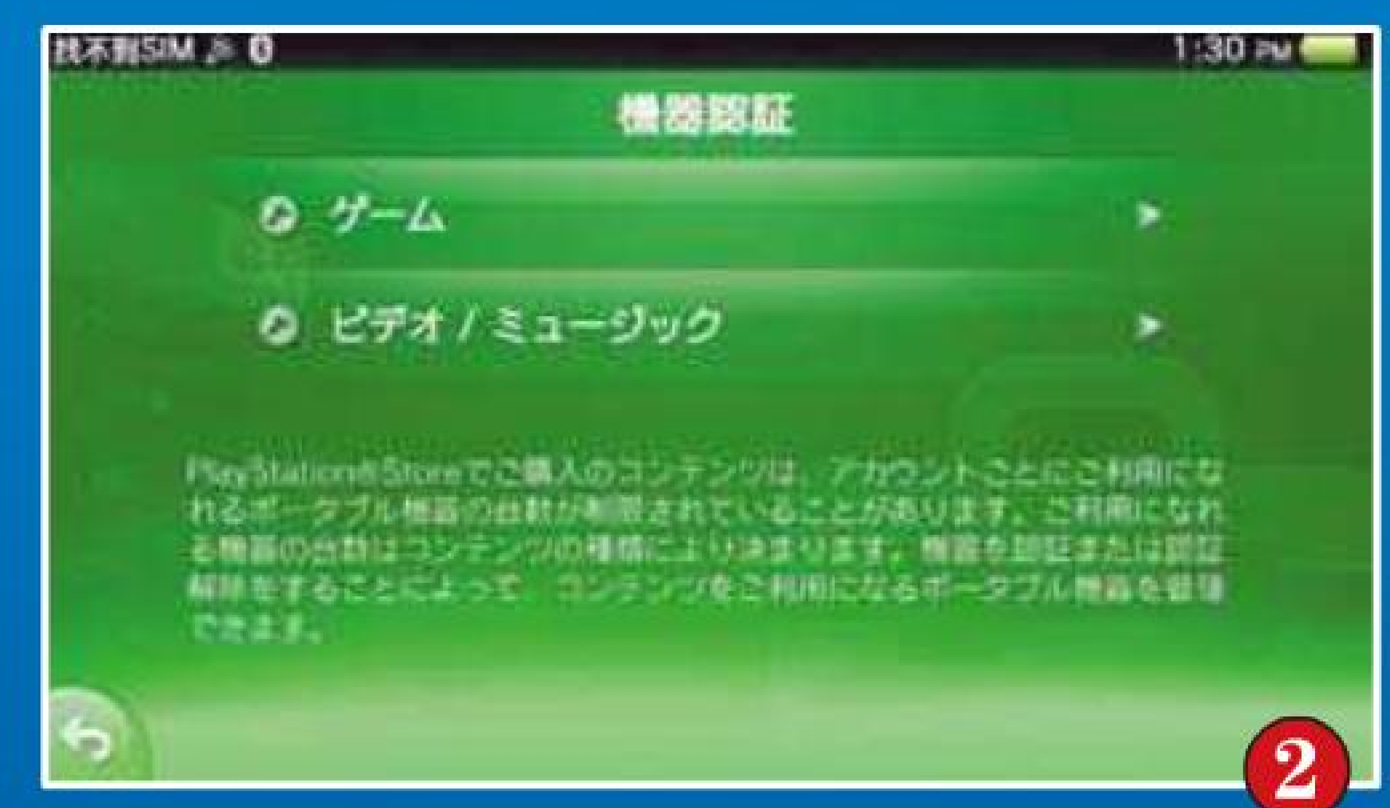
3.记忆卡。玩家常用的张记忆卡即可，本教程无需更换记忆卡，过程中不会删除游戏与多媒体数据。

4.请将当前记忆卡的奖杯数据备份到PSN上。格式化过程中会删除主机内的奖杯数据，避免奖杯控悲剧，一定要备份。

---

1 如果直接激活过记忆卡的同学，这样我们需要解除激活，进入设定后选择“PlayStation@Network”，以日服为例，选择“机器认证”→然后进入分别进入其中的两项并选择“认证解除する”，把主机对记忆卡的激活解除。



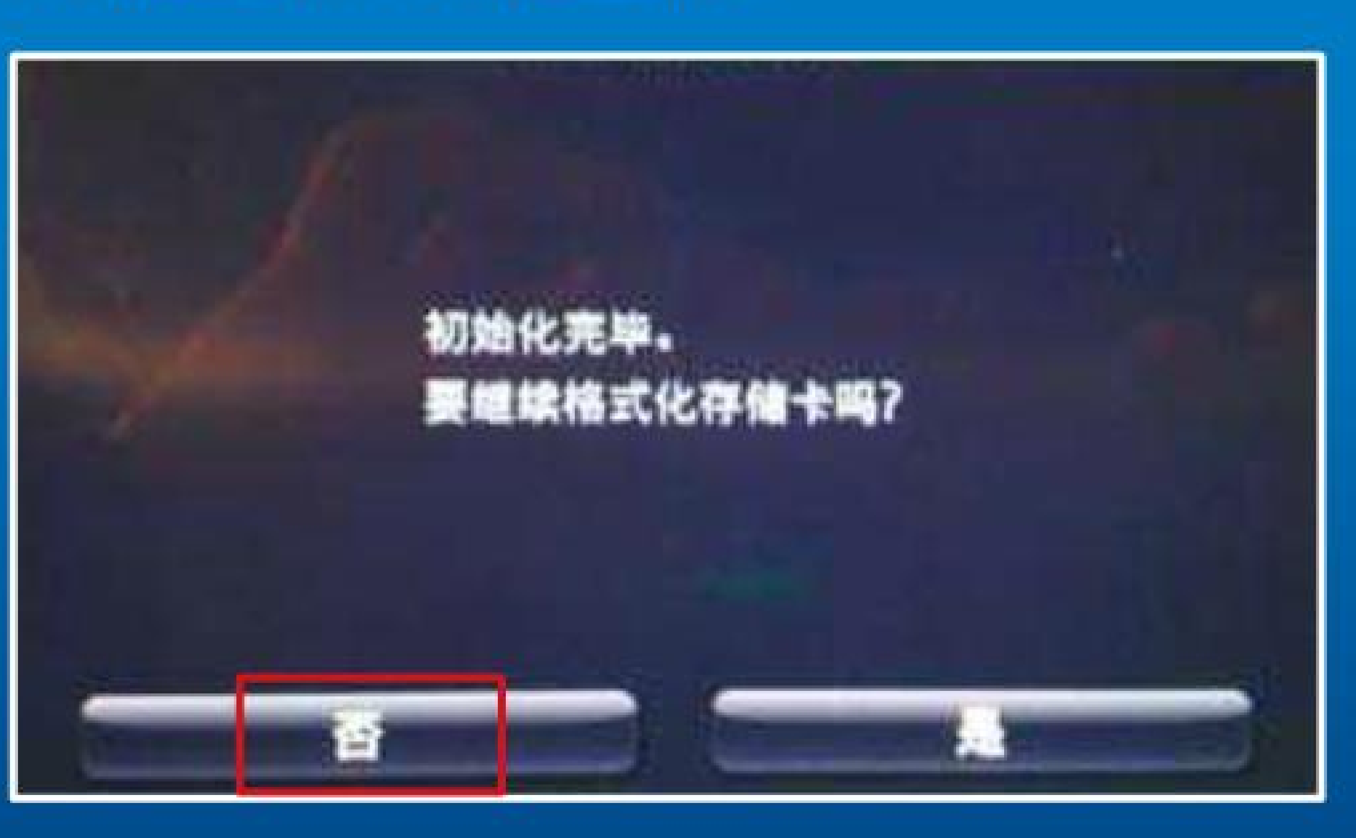






2 之后我们要格式化PSV，进入设定的“格式化”选项，并选择“初始化PS Vita”，期间一路选择确认，当系统提示是否要格式化存储卡时，选择“否”，这里非常重要，切勿选错，否则会格式化掉玩家的记忆卡。如果玩家担心操作错误，也可以在格式化前把记忆卡拔出来，等格式化完毕后重启时再放进主机。



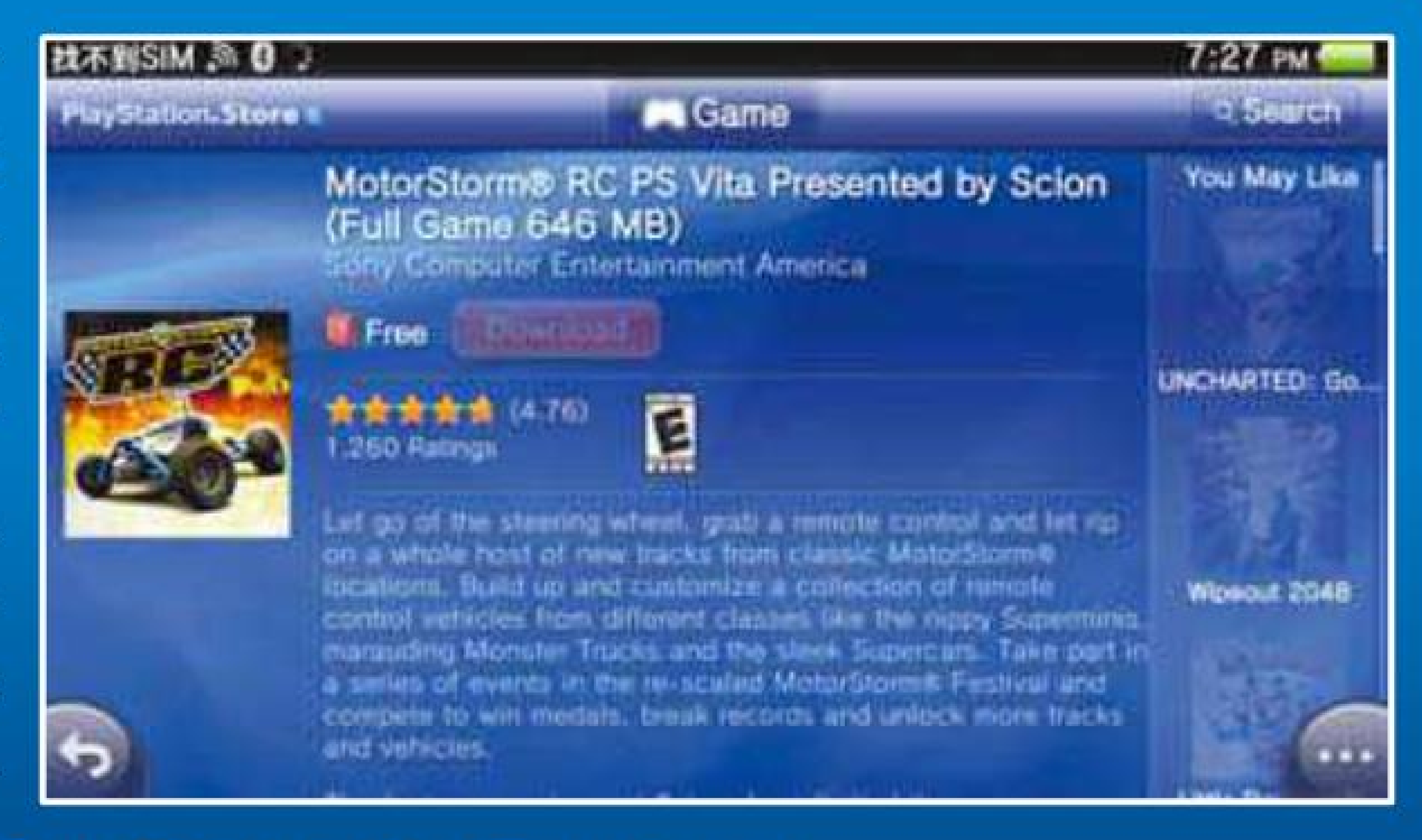


3 格式化完毕后PSV就会重启并进入第一次开启PSV的欢迎界面，期间系统会提示是否现在登录PSN,这时我们选择“是”，并登录我们想更换服务器的账号。这一部分很重要，如果不在欢迎界面登录，随后在PlayStation@Network登录其他服务器的账号，系统可能会提示此账号与当前记忆卡中使用的账号不相同，会提示格式化记忆卡并拒绝识别，这样玩家又必须重复上述步骤了。成功登录后就会看见之前记忆卡使用其他账号安装的内容了，不过注意这些内容有许多是无法再现有的跨服账号使用的，但可以使用这张卡进入新的服务器下载内容使用。





4 现在我们进入PSN看看，酷洛洛之前登录的新账号是美服的，因此进入PSN后看见的是全英文界面，现在可以下载免费的《机车风暴RC》了（呵呵呵）。如果玩家需要换回原来的服务器账号时，只需重复上述步骤格式化主机，然后在欢迎界面中重新登录原来的账号，就可以回到之前的状态了，虽然麻烦了一点，但确实可以做到1卡1机多账号的效果。





栏目主持：酷洛洛

随着市场淡季，掌机报价几乎全线下滑，这期间绝对是入手新机的黄金时机，如果同学身上的钱袋尚算充裕，不妨考虑一下入手新主机吧，否则遇上破解或者五·一等旺季，这个价位可能就会一去不复返。好了，现在来看看近期的掌机市场概况吧。



近期广州电玩市场可谓风平浪静，PSV以及3DS相关产品的价格都相当平稳，因为PSV以及3DS在3月都有一波比较强力的大作陆续发售，比如PSV的《13小队》、《寂静岭 记忆之书》、《国王、魔王与7公主 新·王样物语》、《武士与龙》，以及3DS的《女生RPG 灰姑娘生活》、《新·光之神话》以及《王国之心3D》，所以各位朋友现在入手机器算是个不错的时机。

PSV欧美版发售后也把PSV周边的整体价格拉回正常水平，除非Sony宣布降价或者货币汇率调整，否则短期内应该不会再便宜了，而前阵子破解人员首次发布的VHBL破解软件对PSV价格的刺激也接近零，毕竟只是破解了皮毛，群众的眼光还是雪亮的。Wi－Fi版本现在稳定在1750～1800元这个区间，3G版则在2200左右徘徊，均无太大变化；目前除了3G港版以外，上周发售的3G欧版已确认不锁运营商，想在PSV上使用3G服务的朋友现在多了一个选择，不过由于进货渠道的关系，目前广州市场还没有欧版PSV销售；PSV必须的专用记忆卡价格也无大波动，比较特别的是8G版本对比上周又下调了几十元，32G版由于价格合理成为更多玩家的选择，现在已快进入缺货状态。

3DS日美版主机价格均无变化，日版本周报价依然是1170元，美版则为1110元；上周发售的日版新作《牧场物语 初始的大地》现货则从刚开始的370元跌至320元左右；烧录卡方面，高端技术型的DSTWO报价为180元左右，“平价皇帝”R4iSDHC白版为25元、银版（有即时存档功能）为35元，3DS与NDS均可使用。



整个三月上旬就这么平淡地过去了，国内掌机市场在这段时间并没有什么明显的变化，毕竟三月还是淡季，如果不是遇到破解、官方调价等大动荡，基本价格都能保持平稳。现在掌机市场该发生的大事：1，官方调价已经发生过了，3DS砍半，各种美版机上市；2，破解还没有发生。再加上淡季不缺货，所以最近掌机市场是一片风平浪静。

PSV的价格已经接近官方发售价，相信短期内不会有什么变化。日版Wi－Fi版价格大概1800元左右，港版1770元左右，主要是由于美版上市冲击太大，所以很多商家都降价抛售。不过最推荐的还是美版，毕竟价格便宜，Wi－Fi版单机标配只要1750元。PSP则是因为缺货，翻新机又泛滥，所以价格还保持在比较高的水平线，PSP 3000和PSP go的全新机价格大约在1100～1200元左右，大家买的时候千万要注意，遇到翻新机的几率可是很高的。

3DS没什么变化，价格已经很低了，美版价格只需要1150元左右，日版也只需要1200元。这价格相对于以往的次时代游戏机已经算是白菜价了。早知道当年买首发的时候拿去跟人换PS3了……DSi依然威武，保持接近1000元的价格，个人觉得要玩NDS游戏还真不如再添几百块买3DS了。

PSV的四种记忆卡价格继续下降，不过变化不大，主要是大容量记忆卡的价格降得比较

厉害，32G的降了差不多100元，4种记忆卡的价格在130～550元之间。烧录卡方面就只说说DSTWO吧，价格差不多180元，其他烧录卡价格实在太乱没法说。市场淡季是入手游戏机的好时机，过了这村就没这店了，要下手的大家还是赶紧吧。



尽管还没有任何确切的官方消息表明任天堂会在近期推出新型号的3DS，但是最近批发的渠道商开始整体下调3DS的发货价格，从春节前一直稳定的1280元变成了现在的1200元左右，加上《怪物猎人3 G》的价格也慢慢向350元接近，这样子算下来购买3DS的成本下降了100元左右。最新的3DS版《初音未来 未来计划》、下月即将发售的《火焰之纹章》，价格（预订价）依然是400多元。提醒一下有意购买《潜龙谍影 食蛇者3D》的玩家，目前该游戏“货源过足”，价格应该会出现较大幅度的跳水，可以暂缓购买计划等待降价。

PSV的价格目前稳定在了1780元，而存储卡的价格也没有像之前很多玩家想象的那样降价，倒是目前的PSV游戏越来越便宜了，即便是一些新作，发售之后大概一周就会降价不少，估计也是因为淡季的关系吧。不过和3DS已经基本上由日版主机统一的情况不同，PSV总是会不定期的由不同版本的主机主导市场，先是日版因为发售时间的优势占据首发，然后港版因为玩家的期待而顶替，但是很快又因为港版商家的蓄意炒作使得日版又回到了榜首，春节后港版主机大降到目前的价格后反而是日版又因为货源和迷信的关系变得有些奇货可居，在这之中一旦某型号主机缺货则是由美版作为第六人替补出场。之前大炒特炒以至于变得根本不值的“超值套装”现在也因为游戏品种增加后已经退出了市场。不含记忆卡的“超值包”配件价格在130元左右，只不过现在已经有了仿货出现，主要区别在于保护皮包的做工材质差异，不善分辨的玩家可以带个女性朋友帮忙鉴定，她们摸一下质地就知道真假了。



各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为“元”，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	3DS（美版）	3DS（日版）	PSP go	PSP—3000	NDSi	NDSi LL	MSD（8G）	MSD（16G）	MSD（32G）
广州	打机王	1110	1170	920	920	980	980	70	120	—
北京	绿洲电玩	1220	1240	980	1000	1000	1000	90	170	240
上海	易玩客栈	1300	1300	—	1050		—	70	120	250
四川成都	新亚电玩	1220	1150	1180	1080	900	1000	80	150	230
福建厦门	玩高数码电玩	1150	1250	1200	1000	700	800	120	170	250
浙江杭州	江城博晶电玩	1200	1300	1100	1100	1000	1050	80	120	—
安徽合肥	贝贝电玩	1230	1260	1100	900	880	—	80	120	220
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1110	1150	1100	950	850	100	80	120	190
广西南宁	光派电玩	1190	1220	1100	1000	1050	—	80	140	260

PSV主机与相关周边

主机	提供者	PSV（Wi—Fi）	PSV（3G无锁）	PSV（3G锁）	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	打机王	1770	2210	2180	150	210	320	550
北京	绿洲电玩	1750	2250	1980	190	300	470	850
上海	易玩客栈	1800	2200	—	150	250	350	560
四川成都	新亚电玩	1770	2220	2130	130	210	330	550
福建厦门	玩高数码电玩	1800	2200	1900	150	250	380	600
浙江杭州	江城博晶电玩	2050	2300	2150	140	270	390	660
安徽合肥	贝贝电玩	1900	2200	2100	—	260	350	680
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1750	2250	2150	180	260	360	580
广西南宁	光派电玩	1750	2300	2200	180	—	380	650

硬件短消息

文 就爱360

时隔一年，全新的iPad正式发售。作为iPad的第三代产品，苹果没有为大家带来更多的惊喜。外形与前两代一致，甚至重量和厚度都比2代有所增加。除了CPU速率提升以及摄像头像素增加外，比较吸引人的则是iPad 3采用了比1080P更高分辨率的屏幕，达到了视网膜级别。但如此高的分辨率在这么小的屏幕上似乎有点浪费。更何况，没有几个人会用iPad去看高清电影吧？看看手中两代iPad，再看看iPad3，着实没有了想换的欲望。莫非苹果的idea已经用光了？下面一起看看最近有啥好玩的周边问世吧。



《潜龙谍影 食蛇者 3D》周边套装

品名：メタルギアソリッド スネ－クイ－タ－3D アクセサリ－セット
for ニンテンド－3DS
种类：周边套装
出品：Hori
对应机种：3DS
官方价格：2980日元

随着这款人气作品登陆3DS，Hori也很聪明地与Konami第一时间合作，推出这款游戏主题周边套装。产品包括主机保护壳、机身贴、触控笔以及主题收纳布包四种产品。而四款周边均为军绿色为主体，以突出《MGS3D》的丛林战场背景。其中主机保护壳还印有BigBoss于TheBoss的绘画图，观赏性与安全性兼备。









《初音未来 未来计划》周边套装

品名：初音ミク and Future Stars Project mirai アクセサリ－セット
for ニンテンド－3DS
for ニンテンド－3DS
种类：周边套装
出品：Hori
对应机种：3DS
官方价格：2780日元

除了上面的《MGS3D》周边套装外，Hori近期亦与SEGA合作推出了这款可爱的《初音未来 未来计划》周边套装。该套装内含产品包括收纳包、主机贴以及透明图案保护壳。保护壳上印有初音、镜音双子、巡音等游戏中出现的V家角色，外表面大大的音符印有初音的背影也显得可爱十足。主机贴以及收纳包则采用游戏封面的主题颜色，相当清新亮眼。收纳包不但可以容纳主机和卡带，还可以将游戏附赠的15张AR卡放入其中，方便玩家携带。







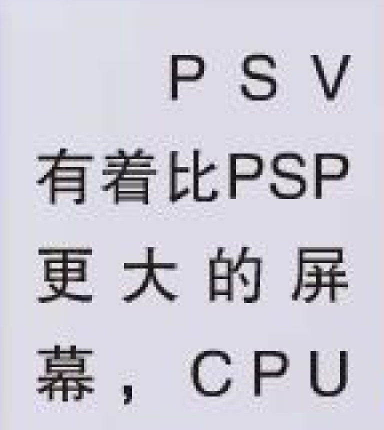


PSV便携电源





品名：PSV モバイルバッテリー	
种类：电源	
出品：Elecom	
对应机种：PSV	
官方价格：4980日元	



PSV有着比PSP更大的屏幕，CPU的速率也更快，这意味着PSV绝对是个电老虎。对付这只老虎最强而有效的方法自然是买一个便携电源。这款便携电源产品体积小巧，只有1.4厘米厚度，重量也只有130克，很适合随身携带。产品采用了USB端口的形式为PSV充电，由于内置了2350毫安的电池，所以能够输出2A的电流。内置电池的使用寿命约为500次。大约2个半小时就能为PSV充满电。当然，通过更换充电线，产品还可以为3DS以及其他数码设备充电。

PSV硅胶保护套





品名：シリコンプロテクタV	
种类：保护套	
出品：GameTech	
对应机种：PSV	
官方价格：1260日元	

不喜欢用包包的童鞋起码也应该给PSV弄个套套。因为PSV的机身实在太容易划伤了。这款产品采用了硅胶材质，质地柔软，但同时与PSV的外形完全切合，能很好的保护PSV不被伤害。产品包装内还附带了前屏和背部触控板的贴膜，给予PSV全面的保护。一个小细节是，在电源接口、耳机插插孔等位置，产品并没有完全镂空，而是将硅胶做了细致的切割处理，不会阻碍插线，但同时能防止灰尘。

PSV覆按键保护套

品名：スリップガード シリコンジャケット	
种类：保护套	
出品：Ray—out—games	
对应机种：PSV	
官方价格：1480日元	

与上面介绍的保护套类似，这款产品同样能给PSV带来不错的防护效果。产品采用了类似硅胶的材质，硬度比硅胶大，手感更好。产品的一大特点是将方向键及游戏键全面保护起来，没有做镂空处理。产品有黑色和白色两种颜色可选，给黑色的PSV穿上白色的外套，还真别有一番风味。







PSV LED灯

品名：PSVita LEDトレスアップカスタム	
种类：灯	
出品：RepairSquad	
对应机种：PSV	
官方价格：12800日元	



想不想让你的PSV更酷？最大程度的吸引别人的目光？那给你的PSV装两支LED灯吧。这两支LED灯会放在PSV侧面的L、R键里面，由于L、R键本身是透明的，所以你能很清楚的地看到灯光。而且当你游戏时，灯光会随着声音的节奏不停闪烁。由于安装需要走线，比较麻烦，所以价格并不便宜，需要12800日元。喜欢耍酷的你？会不会花大价格去安装呢？



文 半夏 美编 咕噜

本辑研究将从更加细微的地方为大家补完《牧场物语 初始的大地》，力求解决大家在经营牧场时遇到的种种问题。

3DS	牧场物语 初始的大地		
	牧场物语 はじまりの大地		
	Marvelous AQL	SLG	日版
	1～4人	5040日元	无对应周边
	相关攻略研究：Vol.177 P110		
	2012年2月23日		

Research Center 研究中心

全商店简介

游戏中最初小镇只有一家小小的杂货店，随着故事的进行以及小镇复兴计划的完成越来越多的人会来到小镇，各种各样的商店也会得以开放。

杂货屋

开店条件：初期开放

说明：主要贩卖各种种子、杂货，种子品质固定为0.5星，部分种子需要出荷一定数量的作物才会追加，可以参照收到的信件提示；出荷某一季节全种类作物会追加新的种子；第一次旅行之后追加种子オレンジの苗。除了种子之外还有大量料理配方（レシピ）出售，尤其是“××の基础”最好一出现就购买，不然钓鱼或者挖矿很难得到该种类下的高级料理配方。从第一年夏开始会贩卖背包，最大可以升级到80格。交往和结婚所需的戒指、青い羽根也在这里出售。另外这里还可以选择使用4朵鲜花制作花束，不同品质的鲜花算2朵，具体如下表：

花束名称	所需鲜花
炎帝のワルツ	ピンクローズ、チューリップ、レッドローズ、ガーベラ
花鸟风月	なでしこ、あじさい、りんどう、マーガレット
想いを贵方へ	ピンクローズ、レッドローズ、ホワイトローズ、ブルーローズ
十六夜の月	なでしこ×2、ホワイトローズ、ホワイトローズ
太阳へのあこがれ	ひまわり×2、スノードロップ、ガーベラ
大地の祝福	除了以上搭配外的其他搭配

钓具屋

开店条件：コサブロウ登场后

说明：贩卖捕鱼工具、能够使鱼快速上钩的钓りエサ等等，店铺和杂货屋在一起，コサブロウ登场需要和ハナ友好度高。

レベッカ设计

开店条件：第一年春25日自动

说明：贩卖各种设计图纸，另外还会贩卖石材、木材等建筑材料，本商店开放后才开始真正进入《牧场物语》的世界。

シエル・モ-ド

开店条件：仕立て屋建设之后，ユ-リ登场后

说明：服装店，出现的服装跟全体村民的友好度以及小镇复兴计划的完成度有关。制作服装时需要背包内有符合条件的道具以及足够的金钱，注意道具质量星级也算是制作的重要依据。

スピ-ルダンジュ

开店条件：建设美容师の家后，アレン登场后

说明：理发店，每天一次可以在这里改变发型和发色，统一为3000G，小镇复兴计划5完成后、和アレン好感度高以及结婚后都会开放新的发型。

ツバキ旅行店

开店条件：建设旅行案内の家，ガ-ドナ-一家登场后

说明：可以去各地旅行，从而搜集稀有素材，得到全新的图纸，具体说明见后文，不管什么时间，选择结束旅行后回来就会自动睡眠进入第二天。

ニ-ルアニマル

开店条件：第一年春9日自动。

说明：贩卖各种动物、道具并且可以在这里进行放牧。带动物去アニマルランド放牧游戏时间50小时以上，就能产出极上系列副产品，放牧时不管几点回来都会自动睡眠进入第二天，上级动物祭り的比赛中放牧时间是重要参考条件，如果没进行过放牧很可能好感度全满却不能获得冠军。

ハピネスペット

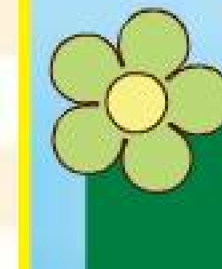
开店条件：建设洋风の田舍家，ロッド登场后

说明：贩卖各种宠物及相关道具小镇复兴计划4、5完成后会增加宠物种类。

クロ-ゼ医院

开店条件：建设医者の家，クロ-ゼ登场后

说明：可以在这里回复体力和状态，体力回复需要1000G，状态回复需要3000G。



レストラン・カモン

开店条件：建设洋风料理屋の家，カモンベ-ル登场后

说明：贩卖各种美食，食用之后可以回复体力和状态，カモンベ-ル是料理配方的重要来源之一。

魔女さまのお店

开店条件：隐藏结婚候补魔女さま登场后。

说明：每天可以在这里改变肤色、眼睛的颜色和脸型一次，需要携带毒蘑菇、葡萄或者葡萄料理做交换。

サンドラ屋台

开店条件：第二年夏1日サンドラ登场后

说明：进行物物交换的地方，可以使用农产品和料理交换矿物、羽毛、菜单等不容易得到的物品，雨天不开店。

チャイ・カノン

开店条件：建设洋风の平屋，オリビア登场后

说明：饮茶店，饮用之后可以回复体力和状态，比起食用美食，回复量较少。



全商店营业时间一览

店名	营业时间	月	火	水	木	金	土	日
コハナ商店・杂货屋	10：00～18：00	○	○	×	○	○	○	×
コハナ商店・钓具屋	10：00～18：00	○	×	○	×	○	×	×
レベッカ设计	10：00～18：00	×	×	○	×	○	×	○
シエル・モ–ド	10：00～18：00	×	○	○	○	×	×	×
スピ–ルダンジュ	10：00～18：00	○	×	×	○	○	×	×
ツバキ旅行店	10：00～18：00	○	○	×	○	○	×	×
ニ–ルアニマル	10：00～18：00	○	○	○	○	×	×	×
ハピネスペット	10：00～18：00	○	○	○	○	×	×	×
クロ–ゼ医院	10：00～18：00	○	○	○	×	○	○	×
レストラン・カモン	10：00～18：00	○	×	○	○	×	○	○
魔女さまのお店	12：00～17：00	×	○	○	○	×	×	×
サンドラ屋台	19：00～22：00	×	×	×	×	○	○	○
チャイ・カノン	10：00～18：00	×	×	×	×	○	○	○



旅行地会出现的道具都是随机的，由于旅行费用比较昂贵，所以推荐在准备旅行前一天存档，一旦到达旅行地没有所需素材可以读档重来，注意必须是前一天，旅行当天存档无效。在出发前要注意整理好书包，保证能够携带更多的道具回来，另外还要带好鱼竿等工具，随着旅行次数的增加，旅行地点会逐一开放，总共有四大旅行地，各具特色，下面为大家一一说明（所需移动时间均以游戏中为准）。

南の国

旅行选项：南の岛トラベラ–

所需移动时间：1小时

所需金额：10000G

主要特产：バナナ、パイナップル、カカオ、サボテン、ヤシ、ホネガイ、海の鱼、各种虫

设计图：访问3次能从ジャンライン手中得到ビ–チチェア、ビ–チパラソル设计图，访问五次能得到サボテンポット设计图，钓鱼能够得到天女像的设计图纸。

说明：最初可以去的旅行地点，充满南国风情的海岛，以鱼和昆虫为主要特产，在这里使用鱼の仕かけ可以得到绀色の欠片、青竹色の欠片，钓鱼可以得到各种稀有鱼类以及黄金色の欠片等等。把鱼送给沙滩上的海龟能够增加好感度，好感度足够高（约30次左右）会发生事件，可以带海龟回小镇，从此可以自由拜访小岛。

雪国

旅行选项：北の果て雪国ツア–

所需移动时间：4小时

所需金额：30000G

主要特产：タイム、冰(需要采掘)、エリ草、あんこう、チョウザメ(需要すごい钓り竿)、マツの枝、雪玉

设计图：钓鱼获得いかり的设计图

说明：去过南の国旅行后开放，充满神秘感的美丽雪国，有着各种不可思议的生物，使用锤子能够采掘冰块，使用“アイスドリル”后能够开启冰洞，可以钓鱼，能够得到绀色の欠片以及各种稀有道具。



サクラの国

旅行选项：サクラ散策纪行

所需移动时间：2小时

所需金额：50000G

主要特产：竹、サクラの枝、イチョウの枝、マツの枝、各种昆虫、各种鱼

设计图：访问1次可以从当地村民手中得到竹の栅设计图（共三种）；访问3次可以得到石灯笼、ししおどし、敷石设计图；访问3次以上能够在茶席下获得ひもうせんの茶席和茶席伞；访问5次能够得到ア−チ桥设计图。

说明：去过雪国旅行后开放的美丽的樱花国度，有各种稀有昆虫，多次访问能够获得充满和风的设计图纸，要记得和当地村民讲话。竹子是制作すごい钓竿的必要素材，钓鱼能够获得青竹色の欠片。



古代の遗迹

旅行选项：古代ロマンジャ−ニ−

所需移动时间：5小时

所需金额：120000

主要特产：アロエ、各种羽毛、古びたどぐう、イチョウの枝

设计图：从村民手中可以得到かがり火设计图，调查图腾柱子能够得到大きなト−テムポ−ル设计图。

说明：5次以上进行过旅行，和ガ−ドナ−好感度达到一定水平之后才会开放，移动时间最长，所需金额最多的旅行地点。建造了大きなト−テムポ−ル后能够从当地村民手中得到灰青色の欠片；访问3次以上能够从石碑得到灰青色の欠片、中央太阳之塔能够得到茜色の欠片；访问5次以上能够从村民以及祭坛的火得到色无き色の欠片。古びたどぐう是建造帽子の家必要的素材，一次旅行最多能够取得2个，如果旅行时没有该素材，建议读档从来，由于返程时间长，在这里旅行20：00点会强制返回。





隐藏结婚候补

男性隐藏结婚候补为シュミット，某国的王子，向往自由的生活而来到小镇。生日为冬26日，喜欢的东西有シチュ−、かぶの煮物、きりぼしだいこん、おでん、ミルク、茶、チョコ、ム−ンドロップ、烧きいも等等。建设小镇复兴计划5里的异国风屋敷后的冬天登场。

女性隐藏结婚候补为魔女さま，是女神的劲敌，性格傲娇有几分可爱，喜好、行为都很奇怪。生日为冬29日，喜欢的东西有ブラボ−ドリンク、毒きのこ、所有药材、杂草、木材、石材、野花等等。通过钓鱼、挖矿集齐3枚漆黑の欠片，并去古代遗迹收集古びたどぐう5个（至少需要去3次），建成魔女的家之后她就会登场。

虫とり大会&鱼钓り大会

这两个大会想要取胜，必须在活动期间捕捉一定数量的昆虫/鱼。虫とり大会需要在四日间捉到200只以上昆虫，和平常不同虫とり大会期间同一时间段内切换地图昆虫并不会更新，而是会在6：00～10：00、10：00～14：00、14：00～18：00、18：00～睡眠四个时间段刷新，因此不要抱着一个位置反复刷虫子的想法，还是老老实实抓吧。鱼钓り大会想要取胜需要钓71条以上的鱼，由于钓鱼时会钓到很多没用的垃圾，所以想要获胜比较辛苦。推荐鱼钓り大会第一天报名结束后就马上开始钓鱼，如果只有ふつうの钓竿+钓りエサ需要从早钓到晚，不照顾动物、农田才能勉强获得冠军；如果有すごいの钓竿+钓りエサ的话就会有时间照顾动物、农田，4天钓80条左右比较轻松；如果有药メ−カ−可以制作たいこ−ぼ−的话就会非常轻松完成这个目标，因此推荐在鱼钓り大会之前建造药メ−カ−。



メ-カ-小屋

メ−カ−小屋建造并摆放在农场后，可以购买メ−カ−设计图，打造的メ−カ−会自动安装在メ−カ−小屋里，使用メ−カ−时原料可以在书包中也可以在收藏箱中，成品会出现在玩家书包中。

种メ-カ-

可以把各种作物制作成种子，种子的品质会比原有品质高，因此种メ−カ−是后期升级作物的最好方法，另外在异国旅行时捡取的果实能够使用种メ−カ−制作成种子播种。

生地メ-カ-

制作毛球、布匹等物品的メ−カ−，是制造衣服以及小镇复兴计划必不可少的。

制品	所需材料
毛系玉	羊毛
极毛系玉	极上羊毛
サフォ−ク毛系玉	サフォ−ク羊毛
极サフォ−ク毛系玉	极上サフォ−ク羊毛
アルパカ毛系玉	アルパカの毛
极上アルパカ毛系玉	极上アルパカの毛
茶アルパカ毛系玉	茶色いアルパカの毛
极上茶アルパカ毛系玉	极上茶アルパカの毛
リャマ毛系玉	リャマの毛
极リャマ毛系玉	极上リャマの毛
コットン	棉花
リネン	亚麻
赤の布	赤色の羽毛
绿の布	绿色の羽毛
青の布	青色の羽毛
黄の布	黄色の羽毛
橙の布	橙色の羽毛
紫の布	紫色の羽毛

食品メ-カ-

能够制作乳制品、果酱的メ-カ-，需要动物的副产品、果实等原材料。

制品	所需材料
チ-ズ	ノ-マルミルク
极チ-ズ	极上ミルク
Jチ-ズ	ジャ-ジ-ミルク
极Jチ-ズ	极上ジャ-ジ-ミルク
ヤクチ-ズ	ヤクミルク
极ヤクチ-ズ	极上ヤクミルク
ハ-ブチ-ズ	ノ-マルミルク+ハ-ブ
极ハ-ブチ-ズ	极上ミルク+ハ-ブ
Jハ-ブチ-ズ	ジャ-ジ-ミルク+ハ-ブ
极Jハ-ブチ-ズ	极上ジャ-ジ-ミルク+ハ-ブ
ヤクハ-ブチ-ズ	ヤクミルク+ハ-ブ
极ヤクハ-ブチ-ズ	极上ヤクミルク+ハ-ブ
ヨ-グルト	ノ-マルミルク+ミント
极ヨ-グルト	极上ミルク+ミント
Jヨ-グルト	ジャ-ジ-ミルク+ミント
极Jヨ-グルト	极上ジャ-ジ-ミルク+ミント
ヤクヨ-グルト	ヤクミルク+ミント
极ヤクヨ-グルト	极上ヤクミルク+ミント
果实ヨ-グルト	ノ-マルミルク+アロエ+バナナ+もも
极果实ヨ-グルト	极上ミルク+アロエ+バナナ+もも
J果实ヨ-グルト	ジャ-ジ-ミルク+アロエ+オレンジ+りんご
极J果实ヨ-グルト	极上ジャ-ジ-ミルク+アロエ+オレンジ+りんご
ヤク果实ヨ-グルト	ヤクミルク+ハチミツ+ぶどう+キウイ+さくらんぼ
极ヤク果实ヨ-グルト	极上ヤクミルク+ハチミツ+ぶどう+キウイ+さくらんぼ
バタ-	ノ-マルミルク+油
极バタ-	极上ミルク+油
Jバタ-	ジャ-ジ-ミルク+油
极Jバタ-	极上ジャ-ジ-ミルク+油
ヤクバタ-	ヤクミル+油
极ヤクバタ-	极上ヤクミルク+油
ハ-ブバタ-	ノ-マルミルク+ハ-ブ
极ハ-ブバタ-	极上ミルク+ハ-ブ
Jハ-ブバタ-	ジャ-ジ-ミルク+ハ-ブ
极Jハ-ブバタ-	极上ジャ-ジ-ミルク+ハ-ブ
ヤクハ-ブバタ-	ヤクミルク+ハ-ブ
极ヤクハ-ブバタ-	极上ヤクミルク+ハ-ブ
マヨネ-ズ	油+ノ-マル卵
极マヨネ-ズ	油+金の卵
Uマヨネ-ズ	油+ウコッケイ卵
极uマヨネ-ズ	油+金のウコッケイ卵
ハ-ブマヨネ-ズ	油+ノ-マル卵+ハ-ブ
极ハ-ブマヨネ-ズ	油+金の卵+ハ-ブ
Uハ-ブマヨネ-ズ	油+ウコッケイ卵+ハ-ブ
极uハ-ブマヨネ-ズ	油+金のウコッケイ卵+ハ-ブ
ベジタブルジャム	やさい
いちごジャム	いちご
パイナップルジャム	パイナップル
すいかジャム	すいか
キウイジャム	キウイ
ピ-チジャム	もも
チェリ-ジャム	さくらんぼ
バナナジャム	バナナ
マンゴ-ジャム	マンゴ-
アップルジャム	アップル
ぶどうジャム	ぶどう
チョコジャム	カカオ
オレンジジャム	オレンジ
ブル-ベリ-ジャム	ブル-ベリ-
ミルクジャム	ミルク
ヨ-グルトジャム	ヨ-グルト
ハ-ブジャム	ハ-ブ
ココアパック	カカオ

粉碎メ-カ-

可以加工谷物、制作香水的メ-カ-，需要谷物、鲜花等原料。

制品	所需材料
お米	いなほ
小麦粉	小麦
米粉	お米
パン粉	パン
バラの诱い	ピンクロ-ズ+レッドロ-ズ+ホワイトロ-ズ+ブル-ロ-ズ
丘の上で	ミント+カモミ-ル+ラベンダ-
湖のそばで	ロ-ズマリ-+ベルガモット+ロ-リエ
森の中で	セ-ジ+バジル+タイム
春のときめき	マ-ガレット+チュ-リップ
夏の思い出	ひまわり+あじさい
秋のたそがれ	なでしこ+ガ-ベラ
冬のともしび	スノ-ドロップ+りんどう





牧场物语 初始的大地



药メ-カ-

使用其他メ-カ-次数达300次以后会有药メ-カ-的设计图出售，可以制成各种各样的辅助药物。

制品	所需材料	效果
つかれとれ–る	青汁+エリ草	喝了之后回复体力
げんきで–る	バナナオレ+エリ草	喝了之后状态变好
たふねす	极上ミルク+トムヤンクン+辛口カレ–	喝了之后不容易疲劳
スタミナンG	金の卵+スム–ジ–+アイスモナカ	喝了之后状态不容易变差
ブラボ–ドリンク	プリンアラモ–ド+パイナップル+トリュフ+ワイン+ヤシの实	喝了之后回复体力同时状态变好
たいこ–ぼ–	もも+チョウザメ+ロ–リエ+うに	喝了之后更容易钓鱼
ねっこねこ	丘の上で+ジャ–ジ–ミルク+レッドロ–ズ	喝了之后接近狗，能提升好感度
いつぬいぬ	湖のそばで+ジャ–ジ–ミルク+ブル–ロ–ズ	喝了之后接近猫，能提升好感度
かむかむあにまる	森の中で+ハチの巣+竹+クラムチャウダ–	喝了之后接近野生动物，能提高好感度



矿山

游戏中找到相关乐谱可以开启矿山，矿山中共有三个采集点，每个可以采集2～5次，其中绿色的采集点只能使用钢のハンマ–以上ハンマ–采集，红色采集点只能使用职人のハンマ–采集，所有采集点可采集的道具都是随机的，可以靠S/L刷取，每个采集点均有可能采集到菜单和设计图，下面表格中是三个采集点分别可以采集到的道具以及出售价格。

物品名称	青	绿	赤	出售金额
小石	○	○	×	5
石	○	○	×	50
黑い石	○	○	○	200
レンガ石	○	○	×	50
キラキラ光る石	×	○	○	1
ガラス石	○	○	×	200
クズ矿石	○	○	○	10
铁	○	○	○	300
铜	○	○	○	500
银	○	○	○	4,500
金	○	○	○	5,000
プラチナ	×	○	○	5,500
ミスリル	○	○	○	3,200
オリハルコン	○	○	○	3,200
アダマンタイト	○	○	○	3,200
めのう	○	○	×	3,700
ひすい	○	×	×	4,000
ほたる石	○	×	×	3,700
サンドロ–ズ	×	○	×	3,700
水晶	×	○	×	3,700
ペリドット	×	○	×	3,700
ム–ンスト–ン	○	○	○	4,500
ルビ–	○	○	×	3,700
エメラルド	○	○	×	3,700

物品名称	青	绿	赤	出售金额
アメジスト	○	○	×	3,700
トパ–ズ	○	×	○	3,700
ダイヤモンド	×	○	○	10,000
ピンクダイヤモンド	×	○	○	15,000
贤者の石	×	○	○	1
コイン	○	○	×	100
くすんだコイン	×	○	○	150
光るコイン	×	○	○	500
砂漠のかけら	×	○	○	–
漆黑色の欠片	○	○	○	–
绀色の欠片	×	○	×	–
レシピ	○	○	○	–
设计图	○	○	○	–

矿山可获得的料理配方一览

アイスクレ–プ
アロエジュ–ス
アロエヨ–グルト
イタリアンサラダ
いちごシェイク
うな重
ウハ–
梅酢サラダ
海鲜オムライス
かぶのバタ–炒め
かぼちゃサラダ
カポナ–タ
辛口カレ–
ガンボス–プ
クリ–ムコロッケ
クリ–ムパスタ
グラタン
ケイジの三平汁
高级カニス–プ
コ–ンパスタ
コ–ンポタ–ジュ
さつまいもサラダ
シチュ–
シュ–クリ–ム
ジュノベ–ゼパスタ
すいかシャ–ベット
ストロベリ–ティ–
だいこんサラダ
大豆サラダ
タイ茶づけ

チェリ–シェイク
チェリ–ティ–
チョコジュ–ス
豆乳クッキ–
なすの煮物
バタ–アイス
バタ–ティ–
バタ–ライス
ハッシュパピ–
春色ミルクティ–
ピラフ
フォカッチャ
ブイヤベ–ス
ブドウシェイク
フリッタ–サラダ
ブル–ベリ–アイス
ブル–ベリ–パイ
ブロッコリ–炒め
ベジタブルパン
ほうれんそうソテ–
ボルシチ
マカロニ＆チ–ズ
マドレ–ヌ
マンゴ–ケ–キ
ミルフィ–ユ
モンブラン
ラクレット
ロ–ルケ–キ
ロ–ルキャベツ
ヨ–グルトパン

矿山可获得的设计图一览

ブリキの三轮车
消火器
トロッコ
赤色の星（壁纸）
绿色のクロ–バ–（壁纸）
赤色のクロ–バ–（壁纸）
黄色のデザイン柄（床）
绿色のダイヤ（床）
灰色のダイヤ（床）



游戏中自由摆放各种物品时，能产生各种增益组合，在摆放时会在上屏下方出现提示，一定要注意。

设置物	设置位置	增益效果	备注
养蜂箱	排列成正方形或长方形	能够采集更多的蜂蜜	设置4个以上可以采取2个蜂蜜，18个以上可以采取3个
きのこ栽培の木	排列成正方形或长方形	能够采集更多的蘑菇	设置4个以上可以采取2个蘑菇，18个以上可以采取4个
ウマの置物+风见鸡5个+ニワトリの置物	牧场内同一区域任意位置	鸡的好感度更容易上升	ウマの置物设置一个各种增益组合都可以共用
ウマの置物+ミルク罐5个+ウシの置物	牧场内同一区域任意位置	牛类型动物的好感度更容易上升	ウマの置物设置一个各种增益组合都可以共用
ウマの置物+飼い叶ロ–ル5个+ヒツジの置物	牧场内同一区域任意位置	羊类型动物的好感度更容易上升	ウマの置物设置一个各种增益组合都可以共用
养殖小屋+いかり+けた桥	牧场内同一区域任意位置	养殖的鱼的品质更容易上升	—



随着掌机平台的更换和DLC的普及化，本栏目也因此应运而生。这是个以下载类内容为主，收纳各掌机平台相关下载消息的一个专栏。栏目构成以已发售游戏的DLC内容介绍和解谜为主体，DLC资料为辅助，务求带给玩家丰富的下载相关内容。



真・恐怖惊魂夜 第11个来访者

◆Chunsoft◆AVG◆2011年12月17日◆1～100人

《真・恐怖惊魂夜》一共有4个付费下载剧本，现已全部开放，玩家每花费400日元即可购入其中的一个。在174辑为大家介绍了《混浴篇》和《みゆきとサトミ篇》，这辑则奉上《《超次元侦探O篇》和《魔女审问篇》两个剧本的介绍。



▲上面3项便是这次介绍的新剧本了，其中《魔女审问篇》分为两部分。

超次元侦探O篇

进入方法：先到PSN上支付400日元下载该剧本，然后在二周目主线的第5章“**オ-モリ突进！！**”处选择B。

大森（**オ-モリ**）在本篇故事中的戏份并不算重要，但无疑能给人留下深刻印象。典型的秋叶原系“肥挫丑宅”在他身上一览无余，然而这个下载剧本即以他为主人公展开。大森其实拥有神奇的超能力“地球间移动”，通俗点说，就能是穿越平行宇宙，并始终出现在各个宇宙中地球上的同一个位置。为了得到传说中的手办“**ボッコちゃん**”，他来到棕仙旅馆，打算向站柜台的立花京香购买**ボッコちゃん**，对方却说自己只是帮忙的（明显是主线剧情），能否出售需要得到旅馆主人的许可。嫌麻烦的大森发动超能力，来到另一个世界的地球，这里柜台后等待他的却另有其人。当然接下来会继续发生其他特殊情况，怕麻烦的大森就这样在各个地球间来回移动，也顺势进入了《**スパイ篇**》等其他路线，最终以他的视角体验“另一个”主线故事。大森在经历时间时的各种考虑，将会对他原先在主线中的各种表现予以有趣的诠释。



评价：无论怎么说，这次的剧本作者塑造这么一个阿宅形象，原意应该是要迎合宅向人群，引起共鸣，但实际描写的时候又处处不经意地流露出轻蔑的笔调。不管哪个剧本里都是手办和2D卖萌角色满天飞，让人不由怀疑是不是反串黑。

魔女审问篇

进入方法：先到PSN上支付400日元下载该剧本，然后在二周目主线的第2章“再会”处选择B。

追加说明：《魔女审问篇》和《镰鼬の夜篇》一样，分为问题篇和解答篇两个部分。问题篇只需付费便可下载，而解答篇则要在



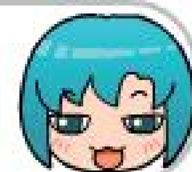
下载完问题篇的前提下，再次登录PSN便可找到该商品。

正统的推理杀人案，故事的开头虽然跟主线一样，但是却以立花京香的视角展开。最令人意想不到的是，主线中的主人公坂卷快人竟然是这次的被害者。作为旅馆中惟一与被害人相识的京香自然承受了最大的杀人嫌疑，陷入“魔女审问”困境中的京香无法得到其他人的帮助，只能凭借自己的推理找出真凶。本故事中给予玩家一大提示，便是经常在侦探剧中见到的鲁米诺试剂。该试剂可检验出被稀释过万倍的血液，原理则是对血液中的铁离子起化学反应，从而在暗处能看到其发光，真凶便是利用这一点来为自己开脱。

评价：还算不错的故事，长度和质量都不逊于主线，推荐下载。

NDS

口袋妖怪 黑・白



◆Pokemon◆RPG◆2010年9月18日◆1～4人

3月17日《口袋妖怪+信长之野望》就发售了，而在上辑的前线报道中我们也提到特典会是一张特别颜色的雷库萨卡片。为了纪念该作的发售，我们除了可以在卡片游戏中领略这条黑色雷库萨的实力，还可以在《口袋妖怪 黑・白》中同这条来自于战国乱世的天龙并肩作战!

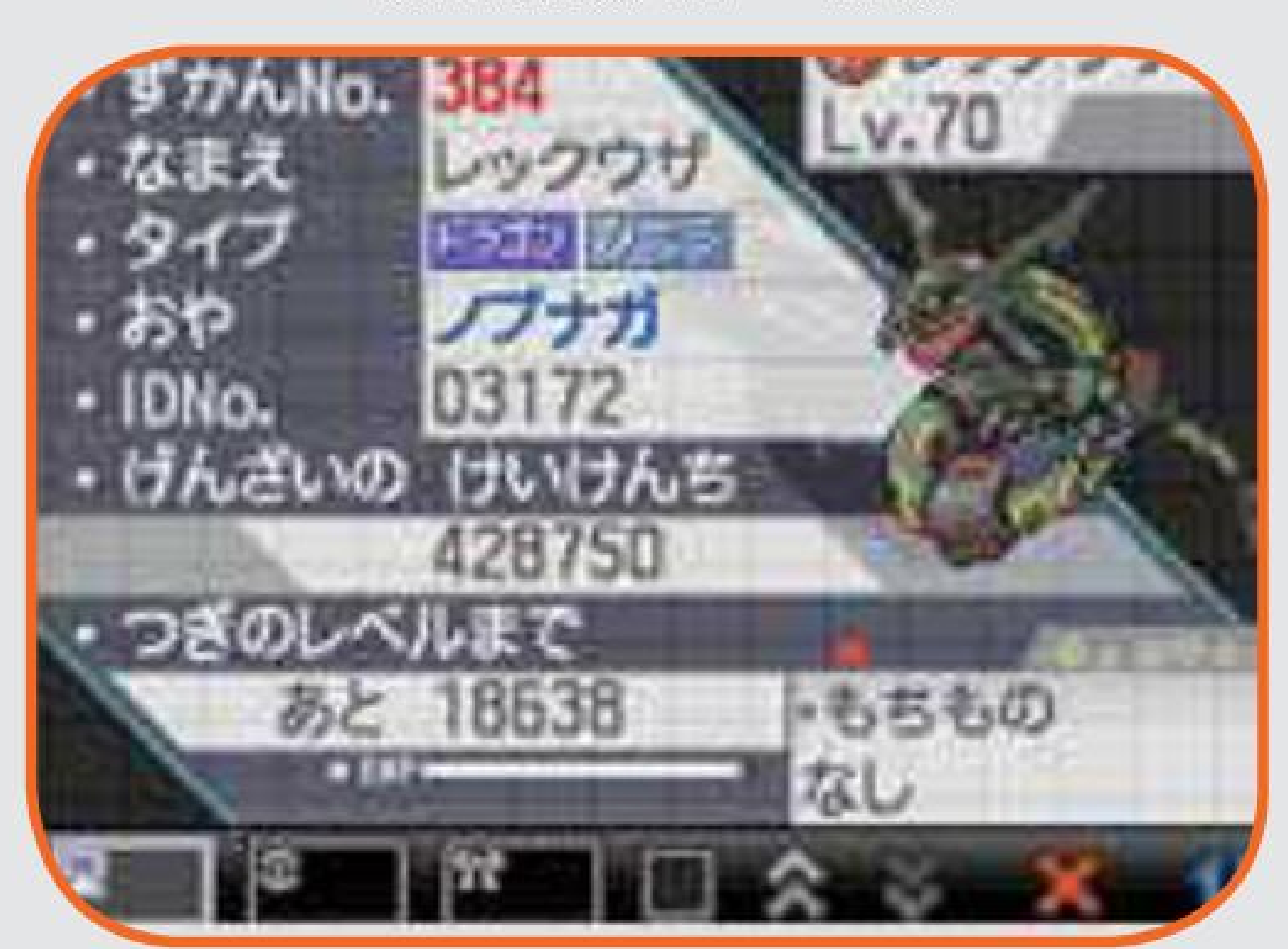
在《口袋妖怪+信长之野望》发售当天的3月17日一直到4月16日，官方便会通过Wi-Fi下载的方式为玩家配送这条雷库萨，这意味着国内玩家只要有Wi-Fi环境便也可以得到这只特典口袋妖怪了。其详细资料见表。

雷库萨	
等级	70
主人	信长
技能	龙之波动+原始力量+激鳞+龙舞
缎带	经典缎带
精灵球	珍贵球

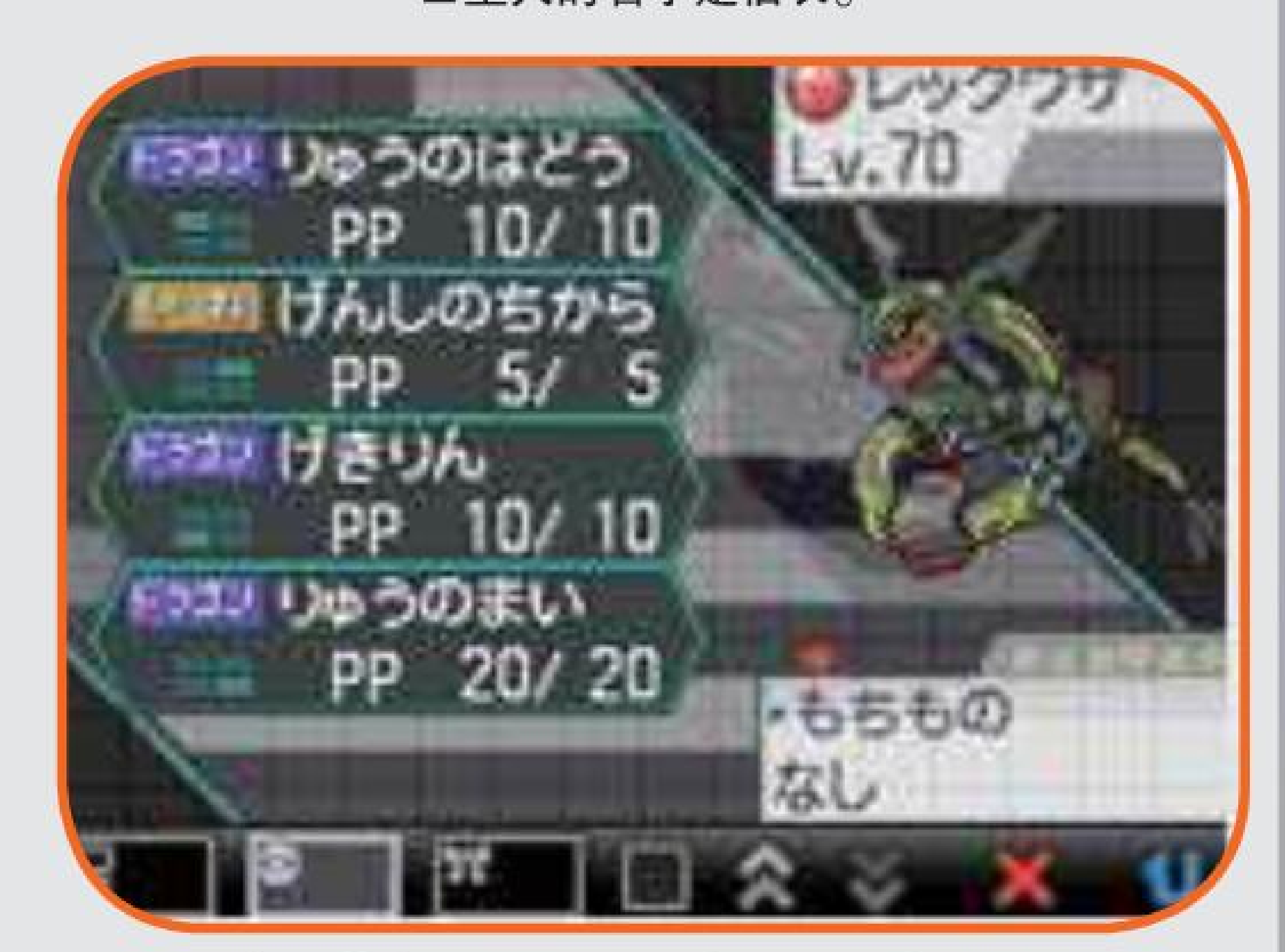
比起正统游戏中贵为神祇的雷库萨来说，这条龙当然也不会有特别突出的强大之处，但对于无法将之前培养的口袋妖怪传送到《黑・白》中的玩家来说，这可是获得雷库萨的大好机会，而且它的主人的名字也很拉风……技能搭配上，四个技能都是升级就可以学到的，没什么太出彩的，不过可以用龙舞强化的雷库萨显然更适合物攻路线，所以换到后如果想使用或与人对战的话，就把龙之波动和原始力量换成神速（回忆习得）和地震（技能机习得）吧。最后再次提醒大家别忘了配送的时间：3月17日～4月16日，各位口袋玩家不要错过哦。



▲龙系的物攻大招——激鳞。



▲主人的名字是信长。



▲追求实战的话，就把前两个技能换掉吧。

游戏万花筒

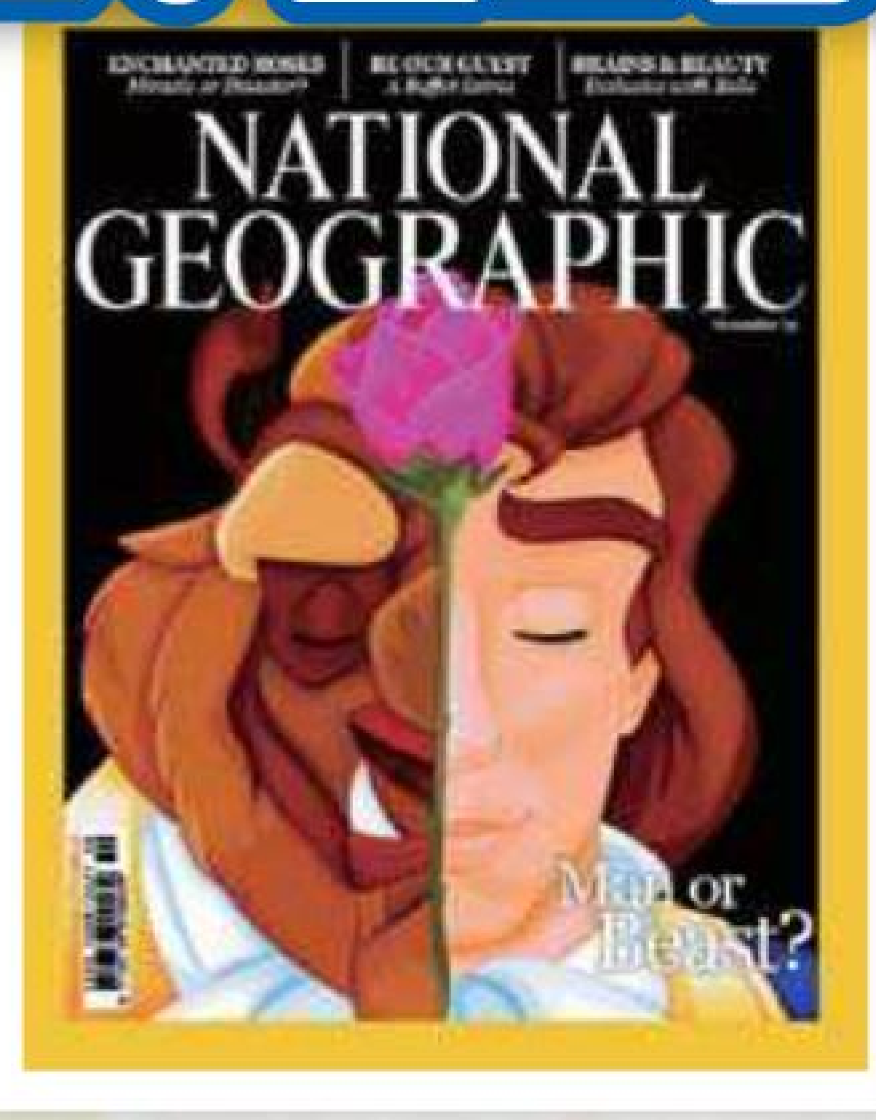
GAME KALEIDOSCOPE

纸鸢 提供

迪士尼王子登上著名杂志封面



▲《花木兰》中的李将军，为了体现“中国风”当然要登上中国版杂志的封面。



▲《美女与野兽》中的王子出现在了《国家地理》杂志上。



▲《阿拉丁》荣登《时代》封面。



▲《小美人鱼》中的男主角，似乎这本杂志有研究怎么吃鱼的文章?



▲《灰姑娘》中的关键词是“水晶鞋”。

上一辑的“欧美流行风”中，在介绍欧美动画时，提到过一款出自迪士尼之手的游戏。游戏集合了迪士尼众多动画电影中的经典公主角色，像是白雪公主啦、灰姑娘啦、小美人鱼啦……这次的“万花筒”中，要介绍的是这些公主们的另一半——王子们，这些原本活跃在卡通世界的角色，现在登上了现实中著名杂志的封面。

这实际上这是一位名叫Petite Tiaras的艺术家创作的系列作品，他让这些著名的卡通王子登上了现实中存在的杂志，并通过该杂志将王子的相应特点展现了出来。比如《花木兰》中的李将军就登上了中文版《时尚健康》的封面……而其他的王子和杂志你又认识哪些呢？其实图中都给出了提示。顺便，原来迪士尼长篇电影中的女主角都被定义为“公主”，就连我们骁勇善战的花木兰也不例外啊。



提供

变身！龙王丸！ROBOT魂 龙王丸5月登场！

《圣斗士星矢》、《七龙珠》、《阿拉蕾》、《魔神英雄传》这些早期被引进的日本动画，是不少80后的童年回忆，而其中的《魔神英雄传》主人公“战部渡”所驾驶的魔神，曾在80年代后期掀起了一阵旋风。虽然本作在知名度上或许不如《圣斗士星矢》和《七龙珠》，但其中的机体设计也让不少FANS难以忘怀。继Bandai“ROBOT魂”系列在此前推出其主角机——龙神丸后，如今再接再厉，即将于2012年5月推出龙神丸的后继机——龙王丸。目前官方已经放出机体的成品图片，有爱的同学不要错过哦。

什么是ROBOT魂？

“ROBOT魂”是Bandai旗下的机器人模型系列，其特点在于机体大小约在12公分，并且全部已经完成涂装。产品采用三种不同的塑胶材质制作，不仅能展现出专业的高度真实感，也可展现高度的可动功能。设计能同时兼具可动性以及关节固定性，务求展示机体的完美的功能。更采用能承受冲击强度的软质PVC，提升重量感与耐久性。


■之前推出的ROBOT魂 龙神丸，不知道能否勾起部分同学的回忆呢？





▲模型把动画中的形象真实还原。


▲可变身为凤凰形态。





◄▲还可以重现原作中的“凤龙剑”与“龙雷拳”两种必杀效果。




▲龙王丸正面照。


►还包含主人公战部渡乘坐龙王丸后的小人偶。

小编潜入Capcom香港办公室

酷洛洛 提供

留意过177辑中“游人望远镜”的玩家应该知道，因为一些“大人的事情”，酷洛洛某天前往了Capcom位于香港的办公室进行拜访。虽然其中并没有什么大书特书的地方，但小编还是在现场拍摄了一些照片。让各位看一下“动作天尊”其香港分部的工作环境。

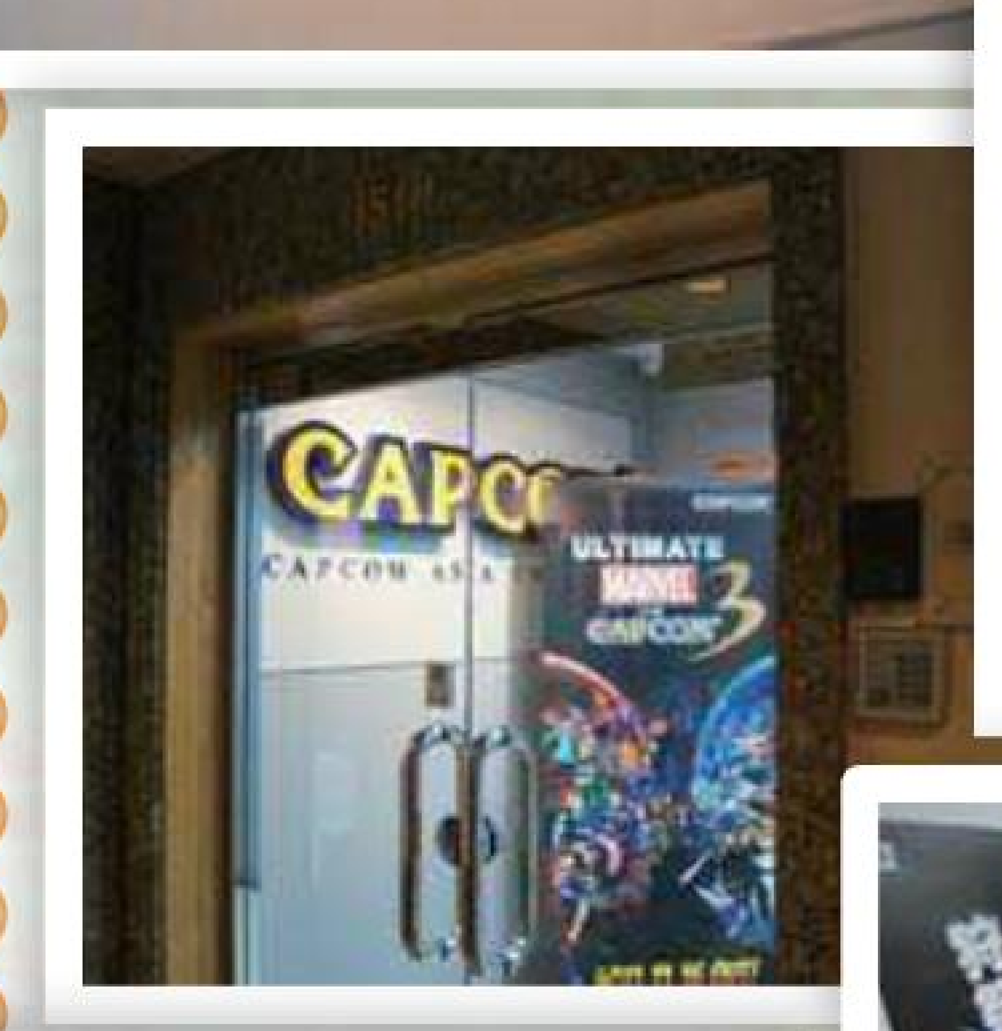
■现场Capcom香港主管还让小编看到正在制作中PS3/X360《生化危机 浣熊市行动》的港版周边。



▲会议室里摆放这PS3以及X360，用于日常试玩以及接待我们这些媒体时使用。



◀会议室内的游戏海报，《MHP3》依然十分显眼。





▶走廊路上的各种货品显示出Capcom香港分部日常的忙碌，图中的是PS3/X360《鬼泣HD合集》的宣传板。

▲一角的《街头霸王》角色手办。

▼在Capcom员工的显示器上也有不少萌物。





■在一旁我们还看到《游戏机实用技术》与《掌机王SP》！



看《掌机王SP》领福利！

KOTOKO中国（上海/广州）演唱会赠票活动

4月6日、8日两天，来自日本的动画歌姬KOTOKO将分别在上海和广州举行演唱会。为了回馈读者，《掌机王SP》和《游戏机实用技术》协同主办方源子文化为大家再次带来赠票活动。只要发送邮件至：pgking@263.net并注明"我要索取KOTOKO上海站/广州站门票"即可参与，来信中需要注明索要赠票为上海站或是广州站，同时确认演出当天本人可到场观看演出。活动截止时间为3月31日，届时我们会抽出6名读者并通过邮件与中奖者取得联系，分别送出3张上海站以及3张广州站门票，演出前中奖者携有效证件前往现场领取赠票即可。

奥斯卡"明星"代言《任天狗+猫》

苍穹 提供



■Uggie是在与游戏中的狗狗互动吗?

在第84界奥斯卡上获得最佳影片、最佳导演和最佳男主角等五项大奖的《艺术家》堪称最大赢家，这部黑白无声电影也是在向好莱坞黄金时代致敬。除了男女主角的精湛演技外，相信大多数影迷都会对剧中那条小狗Uggie印象深刻。奥斯卡也首次设置了特别的"金项圈奖"，以表彰这一年来在的电影圈中表现出色的狗狗们。

这条红得发紫的明星狗近日为任天堂的3DS游戏《任天狗+猫》拍摄了一段宣传短片，身为代言犬的Uggie在片中扎着领带稳坐办公桌前，极具大腕气质，而与任天堂明星马里奥的面对面也非常喜感。感兴趣的玩家可以在本辑《口袋光环》的"喧闹游园"中观赏这段广告。



▲Uggie口叼奥斯卡"小金人"。



▲Uggie在广告中的扮相，桌上的粉色3DS和三张《任天狗+猫》非常醒目。

游戏美图秀

3DS平台首部《初音》作品如期与玩家们见面，各位初音饭们是否已经被可爱的粘土初音给萌翻了呢？这次的“美图秀”就收录各种应援初音的图给大家分享。

阿鲁





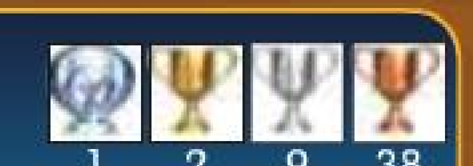
半夏：这张图让我想起了粘土初音在AR卡上卖萌的情景，好可爱啊！
苍穹：掉进粘土坑的半夏表示要来三套么？
阿鲁：她的初音粘土手办已经不止三套了……

白金殿堂

栏目主持：苍穹

随着PSV的发售，掌机平台也迎来了“奖杯”系统。本栏目旨在为广大读者带来近期PSV游戏的奖杯列表和难点打法，无论你是不是“奖杯控”，相信都能在此受益。“白金难度”最高为10，“白金所需时间”仅供玩家参考。

仙境传说 奥德赛





◆GungHo◆ACT◆2012年2月2日
◆白金难度：3◆白金所需时间：约50小时
◆在线或联机奖杯：有◆硬件需求：无


酷洛洛

白金综述

本作的难度并不算特别高，而且大部分奖杯都可以随着流程得到，因此整体的奖杯获得难度都不是很高。其中看似最困难的金杯“カ-ド コンプリ-ト”，由于并不是要求“所有卡片”，只是“所有图案的卡片”，因此难度门槛被压低了一大截。流程攻关中使用剑士效率会比较高，等到需要刷“カ-ド コンプリ-ト”时，使用弓箭手或刺客效率会更好。单人挑战白金最大的难题在于几个需要联机的奖杯，不过3月份官方就会放出网络联机模式的DLC内容，之后玩家即使身边没有面联好友，也可以通过网联刷奖杯了。



奖杯列表

奖杯	名称	获得方法
白金	プラチナトロフィ-	获得除此以外的所有奖杯
铜杯	王国骑士	单人任务中战斗不能数1次以上
铜杯	近卫兵	单人任务中战斗不能数10次以上
铜杯	ギムレ-	单人任务中战斗不能数30次以上
铜杯	ヴァルハラ	单人任务中战斗不能数50次以上
铜杯	ヘルヘイム	单人任务中战斗不能数100次以上
铜杯	チャプタ-1クリア	完成Chapter1
铜杯	チャプタ-2クリア	完成Chapter2
铜杯	チャプタ-3クリア	完成Chapter3
铜杯	チャプタ-4クリア	完成Chapter4
银杯	チャプタ-5クリア	完成Chapter5
银杯	チャプタ-6クリア	完成Chapter6
银杯	チャプタ-7クリア	完成Chapter7
银杯	チャプタ-8クリア	完成Chapter8
银杯	ゲ-ムクリア	通关
金杯	ゲ-ム内クエスト全クリア	完成游戏中所有任务
铜杯	カプラ	在卡普拉（女仆）柜台消费合计100000Zeny以上
铜杯	カプラチ-フ	在卡普拉（女仆）柜台消费合计500000Zeny以上
铜杯	ヴァルキュリア	在裁缝·杂货屋消费合计100000Zeny以上
铜杯	ニ-ベルング	在裁缝·杂货屋消费合计500000Zeny以上
铜杯	ミョルニル	在锻冶屋消费合计100000Zeny以上
铜杯	ト-ルハンマ-	在锻冶屋消费合计500000Zeny以上
铜杯	美发屋	在美容室消费合计100000Zeny以上

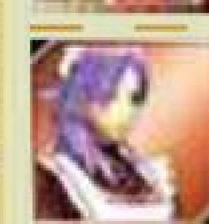
奖杯	名称	获得方法
铜杯	美肌王	在美容室消费合计500000Zeny以上
铜杯	醉いどれ	使用药瓶数50次以上
银杯	カンパイ!	使用药瓶数100次以上
铜杯	スペクトロライト	成功更换一次职业
铜杯	シングル10	单人任务完成数10次以上
铜杯	シングル20	单人任务完成数20次以上
铜杯	シングル50	单人任务完成数50次以上
银杯	シングル100	单人任务完成数100次以上
铜杯	マルチ10	多人任务完成数10次以上
铜杯	マルチ20	多人任务完成数20次以上
铜杯	マルチ50	多人任务完成数50次以上
银杯	マルチ100	多人任务完成数100次以上
铜杯	历战の战士	击倒怪物数100只以上
铜杯	武芸の达人	击倒怪物数500只以上
铜杯	エインヘリヤル	击倒怪物数1000只以上
银杯	ベルセルク	击倒怪物数2000只以上
铜杯	酒场への招待	第一次进行两人或以上的多人游戏
铜杯	ダ-インスレイブ	成功使用一次DS
铜杯	ブリュンヒルデ	在BOSS濒死阶段，开启DS的情况下被BOSS击倒
铜杯	シロハヤブサ	同时吹飞7只怪物
铜杯	オ-ガ	未死亡、未使用药瓶的情况下击倒BOSS
铜杯	スワロウテイル	吹飞击倒怪物数100只以上
铜杯	宵待ち	在怪物攻击期间，攻击命中100以上
铜杯	晓天	回复其他玩家HP达100000以上
铜杯	音置き	同时击倒10只怪物
铜杯	カ-ド 收集	第一次获得有怪物图案的卡片
金杯	カ-ド コンプリ-ト	获得游戏中所有图案的卡片

难点奖杯打法



シロハヤブサ


铜杯



音置き

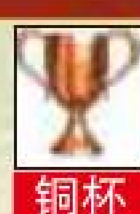

铜杯

推荐完成这两个奖杯的任务为3-5，在任务的尽头有大量的波利以及波波利供玩家尝试。使用剑士的3断蓄力攻击、弓箭手的→○、魔法师的空中△△○都是不错的选择。其中“音置き”需要同时消灭怪物，因此玩家要适当强化攻击力，如果初期攻击力不足以同时秒杀波波利可以等后期再回来重新挑战。





晓天


铜杯

玩家可以用含有“サンクチュアリ性能アップ”或“サンクチュアリ効果アップ”的卡片增强圣职者的治愈术效率，然后再通过联机对队友不断回复HP来获得。另外还可以通过“回复ポ-ション效果アップ”+“ポ-ション扩散”的组合，直接“坑药”来帮队友回复HP。



ト-ルハンマ-


铜杯

通过购买武器消费的效率其实很一般，这里最好的花钱方法就是抽出精炼，一般对3～4个武器进行抽出精炼，期间消耗的金钱也就足够获得该奖杯了。



オ-ガ


铜杯

无需强求一开始就获得，等后期武器和卡片提升之后返回低级的任务进行挑战即可。其实借助DS来补充HP，熟练之后一般BOSS战斗无需使用任何药瓶的。



カ-ドコンプリ-ト


金杯

每一种怪物基本含有一张对应的绘图卡片，但其中守护者（ガ-ディアン）以及洛奇（ウ-トガルザ·ロキ）各自有两种绘图卡片，因此不要以为各拿到1张就了事。玩家可以通过使用附带“トレジャ-ハント”的武器，或者抽出“トレジャ-ハント”安装到衣服中来提高怪物掉卡几率，效果还是挺明显的，这类武器以及卡片的获得方式可以参考177辑的“研究中心”，已经描述得十分详细。而就个人而言，其实推荐直接去刷即可，因为酷洛洛在刷齐所有绘图的怪物卡片时，还没成功变化出含“トレジャ-ハント”的武器……





北京时间3月8日凌晨，苹果发布了最新型号的iPad。和之前人们预测的不同，这台新平板电脑的名字既不是“iPad 3”也不是“iPad HD”，虽然外观上相比iPad 2几乎没有变化，但更加精细的屏幕和更高像素的摄像头还是让人为之眼前一亮。看来，苹果和一众使用Android系统的平板电脑的新一轮战争还要继续下去，但iPad的优势却显得更加稳固了。

情报室



苹果App Store下载量突破250亿大关



自从2008年建立以来，苹果App Store应用商店的下载量在今年3月3日一举突破了250亿次大关，而苹果举行的“250亿次下载量倒计时”活动中，第250亿个下载App的幸运儿获得了价值1万美元的礼物卡，该礼物卡可以在App Store、Mac App Store或ITunes Store应用商店中消费。值得一提的是，获得这个奖励的幸运儿来自中国青岛。

苹果App Store应用商店仅用了不到两年半的时间就实现了100亿次的下载量，然后再花了不到六个月的时间达到了150亿次的下载量，最后又花了仅八个月的时间便实现了目前这个里程碑式的数字。由此可见，苹果App Store下载量每年的增长速度为150亿次，如果继续按照这个速度增加，今年年底下载量就有望突破400亿次。截止目前，苹果已为App Store审核通过了将近75万款各类应用程序，仍然在商店中提供下载的超过55万款。

HTC董事长重申放弃机海战术 今后主打明星产品



在《福布斯》公布的2011年全球亿万富翁排行榜上，HTC董事长王雪红与丈夫陈文琦以68亿美元的净资产打败去年的台湾首富郭台铭，被誉为“全球IT行业最有权势的女性”。HTC今年将加大与运营商的合作，这对于提升HTC销量是个捷径，中国联通和中国电信目前更倾向于双卡双待机型，而中国移动仍旧希望打造高端旗舰。出于这样的考虑，HTC今年将根据中国三大运营商的不同需求，推出“龙系列”的三款智能手机，中国移动为TD-SCDMA版、中国联通为GSM+WCDMA双卡版、中国电信CDMA+GSM双模双待版本，据悉这三款新机的售价均将低于2000元人民币。针对HTC将放弃机海战术，主打明星产品的最新战略，王雪红以及中国区总裁任伟光均再次重申，目前非常看重中国内地市场。“精品手机不应简单理解为高价格”，在王雪红的眼里，HTC是要用创新领先潮流，希望用高端新品加深用户印象，而主打海外的“One系列”手机则是HTC产品概念的宣传样例。



iOS应用被曝私自收集用户照片

iOS应用的信息收集风波还未完全平息，近日《纽约日报》又发表文章称，那些可以收集地址、通讯录等用户个人信息的iOS应用，同样可以进入用户的相册进行照片收集。据了解，《纽约日报》与多名iOS应用开发者进行接触之后，才发现了这个一直不为人知的秘密。由于早前一些iOS应用在没有经过用户的允许的情况下擅自收集地址簿信息一事遭到曝光后，苹果便携设备的应用开发者以及苹果公司本身都显示出非常谨慎的态度。但事实是，地址簿不是这些iOS应用惟一的目标，用户的照片隐私同样可能受到侵犯。也就是说，如果一名用户允许iOS应用对个人信息进行访问，那么其设备上的相册内容有可能在没有经过任何提示的情况下，被这些应用全部拷贝。根据早前的报导，苹果在经过“信息收集门”之后，已经承诺将会在下一个版本的iOS当中添加更详尽的应用收集个人信息的提示，希望“照片事件”也能尽快得到解决。

“PhotoSpy” Would Like to Use Your Current Location
This allows access to location information in photos and videos.
Don't Allow
OK

小米投两亿建售后体系 精力投向小米之家



近日有消费者投诉，其小米手机维修过程历时10天，远超出小米公司承诺的“5天期限”，不仅如此，售价1999元的小米手机“维修费高达1800元”事件更将对其售后能力的质疑推到了风口浪尖。

针对以上问题，小米公司宣布将会全力打造售后服务年，并在2012年投入两亿元持续加强建设网购售后服务体系，从而完善物流、仓储及维修等售后服务环节。目前他们已在“北上广深”等7个城市建成“小米之家”，3月底之前，在全国范围预计将建成30家，基本覆盖主要城市。截止2月底，小米的特约维修点更是已覆盖26个省的163个城市，加上“小米之家”的话，目前服务网点达233个，这些地方都可为小米手机用户提供检测、维修等服务。在这里也希望这台引起话题的国产智能手机能够越走越顺。

周边屋

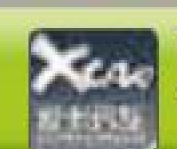




这次的“周边屋”里要介绍到的两样iPhone周边，属于不实用但很好笑的类型。一个是套上后可以让iPhone变成复古翻盖手机的外壳；另一个是让iPhone变成开瓶器的东东，而且这东西还有两个版本，普通版35美元，另一种售价45美元的可以隐藏开瓶器功能。

Android

爱卡汽车



类型：资讯	厂商：爱卡汽车
价格：免费	版本：中文版











“爱卡汽车网”是中国最大的汽车社区，拥有众多主流品牌车型的俱乐部，而爱卡汽车网推出的本客户端可以第一时间在手机上让用户了解到各种汽车的专业内容。本应用的界面采用了比较稳重的深色背景，没有花哨的设计，所以文字内容充实丰富，图片数量也很多。在“资讯”栏目下除了基本的新闻版，还有汽车行情、试驾评测和导购，即便是一个对汽车完全不懂的菜鸟，也能慢慢从文章中挖掘到想要的信息。本应用最具特色的还要算是“车型”栏目，涵括了国内外绝大多数品牌的车型资料，除了基本的性能、图片和评价外，用户还可以实时查询经销商的销售价格，对于有意向买车的用户来说非常方便。总的看来，爱卡汽车的客户端在内容上相当完整，每日更新的信息与网站同步，感兴趣的话不妨下载使用。

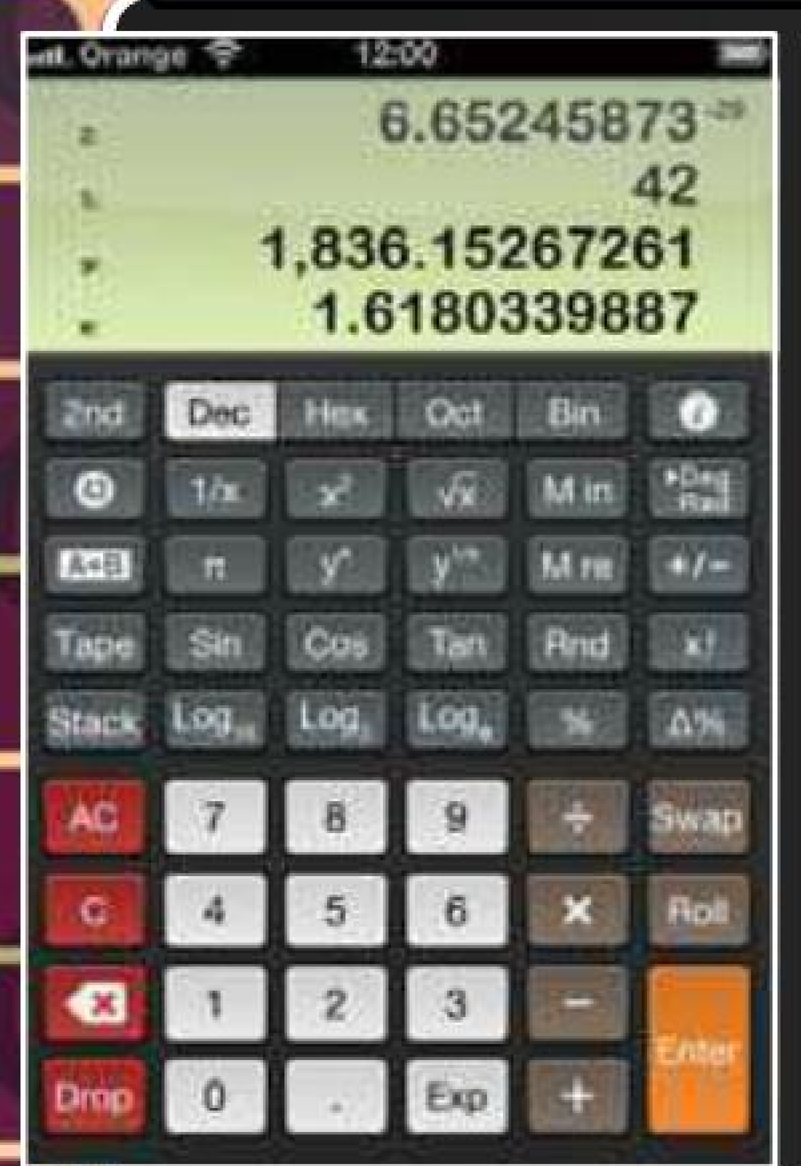
iOS

PCalc RPN Calculator



类型：学习	厂商：TLA Systems
价格：9.99美元	版本：英文版











iPhone自带的计算器是还算不错，简洁且实用。但功能毕竟是在应付科学、工程、统计等一些复杂计算时，难免力不从心，而本款应用恰好能解决此问题。本应用在界面上模拟真实的科学计算器布局，用户可以选择横竖两种形式，如果觉得默认皮肤太沉闷还可以在设置中进行更改。除了一般的二、八、十六进制计算，本应用最大的特色在于内置了电磁、天文、物理等多个学科的常数，在做一些公式运算时能大幅节约输入时间，比如数学中的黄金分割常数用人脑记很难精确到小数点五位以后，而应用内置的常数能精确到小数点后十五位，既保证了精确度又节约了时间。此外记录功能也很实用，能查看到计算中经过的每一个步骤，有助于细致分析，在计算方面有高要求的用户可以尝试。

飞行小鸡

iOS、Android

Hoppin Chicken

■NCsoft ■ACT ■免费 ■中文版



本作是一款幽默的动作跑分类游戏，讲述一只小鸡为了避免被人类吃掉，离开鸡舍展开漫长逃亡之旅的故事。游戏的画面卡通味十足，无论小鸡还是场景看起来都有种“很傻很可爱”的感觉，不过游戏的难度却并不像画面那样平易近人，一般跑分类游戏偶尔才会出现障碍物，而本作却几乎处处都是坑，能让



小鸡落脚的地方少得可怜。玩家除了要掌握好跳跃的距离外还要灵活运用小鸡的技能，比如当掉落时发现离平台过远的话，就要果断点击屏幕右边激发二段跳，但要注意小鸡本身有着体力限制，只有通过关卡中的萝卜、米等食物才能进行补充，由于小鸡只吃素食，所以一旦吃到路上的肉其就会呕吐并造成体力下降。虽说本作的游戏结构很简单，但在坐车、等人等零碎的时间拿出来放松一下是个不错的选择。







活力男孩

iOS

Brandnew Boy

■Oozoo ■ACT ■3.99 美元 ■英文版

本作是韩国游戏厂商Oozoo推出的一款动作游戏。由于采用了虚幻三引擎，游戏画面的素质很有保障，而且厂商在界面和角色设计上加入了许多手绘元素，让游戏的整体风格显得十分独特，一些大魄力的敌人会给玩家留下深刻的印象。游戏在操作上有着很大胆的创新，放弃了虚拟按键，改为点触和滑动方式进行游戏，碰到敌人之后只要点击就会进入



战斗状态，此时只要不停地点击屏幕即可使用各种连续技。另外，点击屏幕的右上方可以释放主角的技能，视觉效果魄力十足、当遭到敌人攻击时，滑动屏幕还可进行闪躲。虽说操作上简化得很厉害，但是实际体验并不会觉得别扭。初次游戏时对本作的印象比较良好，不过到了后期平衡上的问题渐渐暴露，如果不花钱购买游戏内的服装、道具、技能的话，在打BOSS时简直是寸步难行，虽说这种设定严重影响了游戏性，但是喜爱动作游戏的玩家还是值得一试。



掌门人

春天是个容易让人变得慵懒的季节，从“春眠不觉晓”这句古诗来看春困这种事情也是古来有之了，直接结果就是早上起床特别痛苦，从家到地铁站这一路上几乎都处于梦游状态，不过上了地铁拿出3DS玩上游戏，一路下下来竟然也精神饱满了，看来游戏的提神效果还是相当不错的。接下来，就让我们打起精神，一起来“掌门人”聊天吐槽吧！



学日语

在目前这种情况下（3DS破解没进展，PSV又刚起步），我和几个机友深感以后汉化游戏无望，所以经过我们的热烈讨论后得出了一个决定：为了游戏，自学日语！

当涂 kiwi

马修：虽说现在破解什么的都没消息，但大家还是乐观点嘛。不过能自学日语那就更好啦——虽然学日语的过程没那么有趣，但学好了可以直接玩日文游戏可是相当惬意相当给力的。

苍穹：等汉化是被动的，学日语是主动的。支持你和同学们的决定，希望能够坚持到底。

阿鲁：这个世界上，惟一靠得住的只有自己，你们能悟出这个道理挺好。

卖任天堂

情人节那天去了玩具反斗城，看到有神游专柜，一个店员阿姨正在开箱点货。我装作普通顾客轻轻地问了一句“这是游戏机吧？”那位阿姨回答神速：“是游戏机，任天堂游戏机，要买一个任天堂吗？”我微笑着说：“我知道了，我不‘卖’。”心想：老任的知名度并没有传闻中那么低呀，嘿嘿。

上海 杨云

白菜：神游专柜的工作人员要不知道任天堂……换谁敢买啊？

酷洛洛：同学你不是普通顾客，难不成您是老板？

阿鲁：都没人注意到阿姨其实是卖任天堂的么？

苍穹：说不定是“文艺顾客”。

马修：为什么要在情人节那天去呢……

只言片语 拥有华丽的战斗画面、出色的剧情以及丰富的分支的3DS《机战》，值得期待。（上海 顾春军）



情人节虽然过去了，但请小编们谈谈在游戏中最喜欢的异性角色。（实在是只有同性也就……）

（该话题由上海读者 景思清 提供）

白菜 是谁想出这个缺德点子的！好妹子这么多干嘛一定要排名呢！随便列举几个：《传颂之物》的艾露露，《Fate》的远坂凛，《仙乐传说》的柯蕾特……总之，拒绝排名！

酷洛洛 话说我可以选多个么……《女神侧身像》蕾娜斯、《樱大战》真宫寺樱、《新仙剑奇侠传》赵灵儿，还有《最终幻想Ⅶ》蒂法，话说我这样会不会太花心呢？

纸鸢 小时候去街机房，从春丽到不知火舞一路喜欢过来了……不过正经回答的话，还是最喜欢《牧场物语 矿石镇的伙伴》里的护士MM艾莉，娇羞内敛+温柔婉约+体贴善良——这样的异性无论在游戏世界还是现实生活中，都是普通男性梦寐以求的吧？

苍穹 个人在游戏中青睐的异性角色都有一个共性：英姿飒爽、不矫揉造作，实力强劲、能独当一面。《生化》的吉尔、《皇牌空战5》的永濑萤、《火纹 外传》的赛莉嘉，《梦战Ⅲ》的露娜……这样的异性同伴不会冲你撒娇耍赖，在激战时不用分神照顾，可以放心把背后交给她们。

LIKY 比较喜欢《寄生前夜》的阿雅，PS的两作都爆机了，阿雅给我的印象很深刻，不光美貌而且坚毅，PSP版明显柔弱化了（虽然最终知道不是本人），而且有卖肉味道，完全没当初那种感觉，而且游戏素质本身也差远了，遗憾。

乌冬 毫无疑问就是初音大神了，不过开始的时候只是很肤浅地外表角色爱，直到看了Niconico上的初音作品后才彻底中毒，这种被大家赋予的人格正是初音最有魅力的地方。

半夏 我觉得这个话题我能写满2页纸orz，从声优的角度讲凡是铃木达央、铃村健一、神谷浩史等人配音的角色我基本上都很喜欢……除了他们配音的角色外，像火原、翔之类充满活力又可爱的角色都是我的菜。

马修 我欣赏的女性的类型非常宽泛，而玩的游戏里的女性角色又非常多……想来想去，萝莉型的就《战国无双》里的加拉夏吧，尤其在《口袋妖怪+信长之野望》里的造型实在是太卖萌了；御姐型么，就给《口袋妖怪》新奥的冠军希罗娜好了；女王的话，给《战国BASARA》的浓姬；这三种以外还有《真・三国无双》的貂蝉和蔡文姬，但还真不知道这两位算什么类型的。

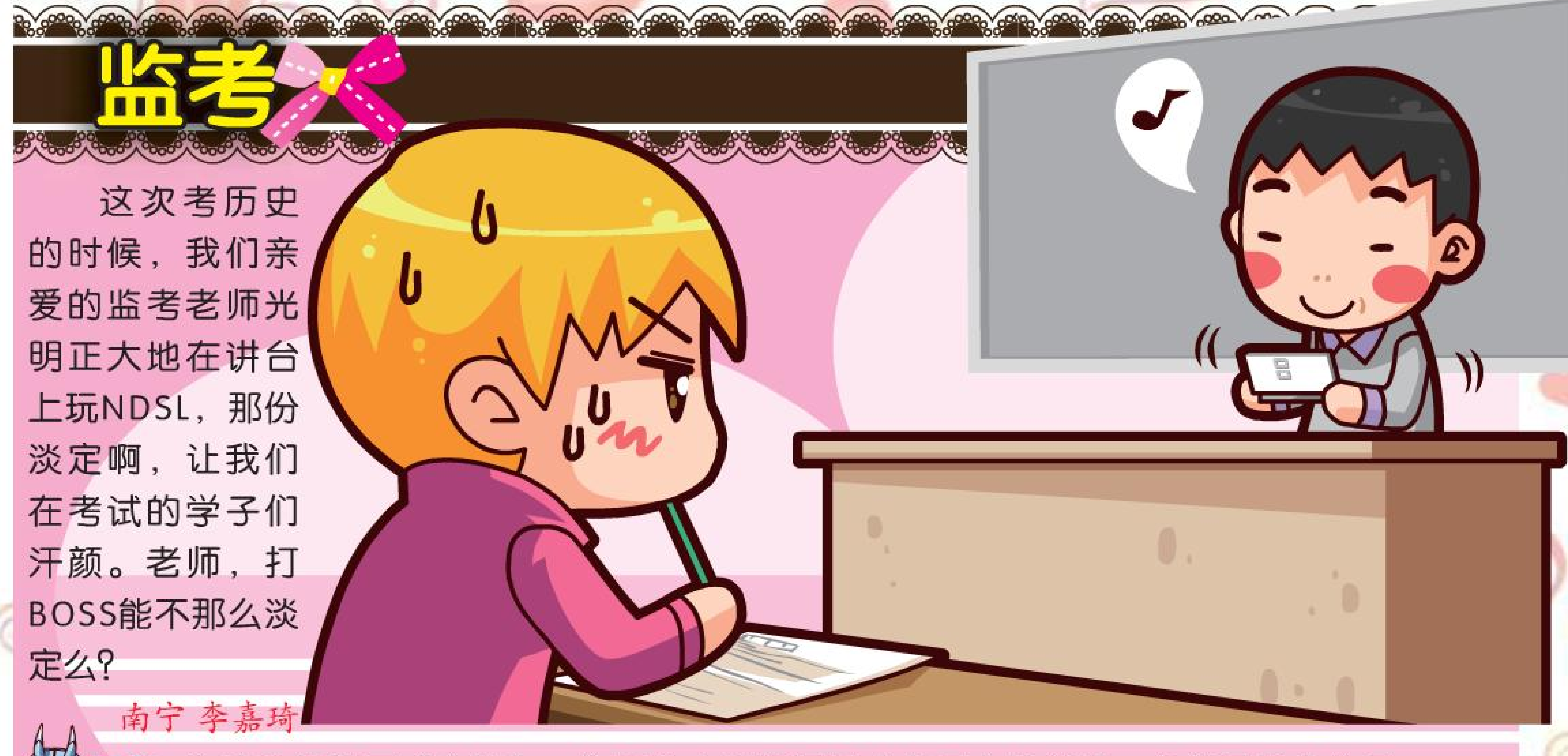
胧月 当你在一个女人身上花的心思多了，不管其本身魅力怎样，是无论如何都会去喜欢她的——我是指《灵魂能力》里的柴香华。衍生一下，我最厌恶的男性角色自然是KILIK。燕武津好男人！

阿鲁 相信熟悉本人的读者都已经猜到了吧，答案那就是《深爱》里的宁宁，看过这辑本人的小编寄语后，相信大家自然就明白咱对宁宁的喜爱程度了。至于其他角色嘛……哪有其他角色！咱可是很专一的！

监考

这次考历史的时候，我们亲爱的监考老师光明正大地在讲台上玩NDSL，那份淡定啊，让我们在考试的学子们汗颜。老师，打BOSS能不那么淡定么？

南宁 李嘉琦



阿鲁：这让我想起了《食神》，你要是去注意评委（老师）的举动，你就已经失格了。

半夏：话说你是怎么知道监考老师在打BOSS的？

酷洛洛：这是你们历史老师通过实际行动告诉大家：现代人喜欢打游戏。

马修：在给西瓜树画稿时，同为老师的西瓜树的看法是：这个老师确实很牛……

只言片语 期待《潜龙谍影》新作、《符文工房4》、《王国之心3D》。为什么？是啊，为什么呢……（潮安 猎人）

喝酒

平时很严肃的老爸，过年那天和我喝酒，一人干了半斤。他一定比我先醉了（笑）。

贵州 于永川



白菜：啤酒还是白酒？或者是红酒？

酷洛洛：肯定是白酒啦，啤酒半斤下去最大反应不是醉，而是生理现象。

阿鲁：喝酒好啊，可以联络感情，特别是喜庆的日子更是要喝上两杯。这位读者很能喝嘛。

白菜：曾经在大学寝室里跟人喝白酒喝到扶墙，不过始终不觉得酒这玩意儿有啥好喝的。宿醉后第二天起来那昏沉的感觉真是要命。烟酒伤身，能少还是尽量少吧。

马修：怎么说来着？喝酒伤身，不喝酒伤心……

封杀！

老妈够狠的，要封杀我三年的大P、小P。大P我才刚买来一个月啊！。

上海 トビ

阿鲁：大P就不要指望了，小P嘛，想想办法还是可以……

苍穹：看这位读者的年龄应该是刚升入高中吧，其实可以跟父母商量一下、谈谈条件，比如成绩到达年级前多少名，假期时可以玩多久游戏之类。毕竟身在学校，成绩才是硬道理。

马修：这孩子悲剧的……用你的成绩来把你的大P和小P解禁吧！

老天爷保佑

本人最近放弃了《MHP3》、《苍翼》、《FF零式》等游戏。原因？侧面原因是本人进入了高考倒计时活动中；直接原因是本人的棒子突然清空，组装棒伤不起啊……等等，这种巧合难道是老天的阴谋吗？我记得百天时曾向老天爷祈愿过要保佑我成绩过百……

哈尔滨 YHY

阿鲁：成绩过百？你说的总成绩还是单科成绩啊……

白菜：神对于组装棒来说，这谈不上什么“巧合”。

马修：你该感到庆幸，老天爷让你坏的是记忆棒而不是PSP。

LIKY：你就从了老天吧，肯定保佑你过百。

曾经的P友

上学期我们四个人交了一个P友，组成了一个掌机社，我们每个星期天都一起联机。这个学期开学，我们新认识的一个P友RZF彻底放下了PSP，他不再和我一起来，不再一起吃饭，不再一起回宿舍。说起PSP时，他好像有一种厌恶的表情，我不知道怎么办，我怕时间长了感情淡了，我们会像普通人一样见面点点头就过了，难道我们的缘分只有一个学期吗？兄弟，我们一起等着你回到我们身边。

玉林 凌逆

阿鲁：你换个3DS试试，说不定他就回来了。

白菜：你还是打听下他最近在做什么吧。

马修：下次再见面，你可以主动打招呼聊天，随便聊些PSP以外的话题，说不定就知道他对PSP冷淡的原因了。

只言片语 想要PSV，但是没钱啊……（桂林 艾斯）

手机？

某同学带了一个“手机”来，在上数学课时这个“手机”被传到了我同桌手上，不知为什么老师朝这边走了过来。同桌伸出双手，将手上的“手机”一分为二，是修正带，盒子做得很像iPhone。原来他故意做出玩游戏的样子引老师过来……我瞬间就笑了。

上海 Labit

马修：现在的文具的包装果然很讲求多样性么……

白菜：老师还是少调戏的好，想想你快乐的校园生活。

LIKY：不带你们这样调戏老师的。

停电

宿舍停电，大晚上那叫一个冷啊……幸好有初音抱枕陪着我，躲在被窝里看着小P特别爽。好吧，我就是来晒优越感的。

苏州 血祭狂歌

半夏：看到这条时，我正好体验了早上5点起床赶稿，却宿舍停电，只能在黑暗中奔回公司的经历，对停电能躺在床上的人羡慕嫉妒恨！

苍穹：LS的同学，半夜在公司赶稿码着字突然停电才叫悲剧……

白菜：仔细想了想，就是晚上停电睡觉，原来这样也能晒……竟然还晒到了！

半夏：师父，看不起睡眠的人早晚会为了睡眠哭泣的

马修：初音抱枕陪伴……

175辑调查之以后成为父母、老师、长辈后对孩子玩游戏的态度

会，每天都可以适度玩，但要注意保护眼睛。

清镇 只爱于你

我还早着呢……

上海 蓝星人

支持！直到孩子成绩差时才不准玩。

铜仁 阿道夫

会支持，但要限制小孩子玩的游戏的类型和游戏时间。

武汉 龚国庆

支持！培养成高端技术宅！

马鞍山 Rocketboy

速度允许！

广州 Jicken

会，在不影响学习与健康的情况下，怎么玩都可以。

茂名 风雷

支持，适当玩乐。

廉江 小皮志

会，因为我也是在游戏的熏陶下长大的，而且怎么玩也不会影响学习。

珠海 柳叶潇风

我会同意我的宝宝玩游戏的，而且我们一块玩，但前提是学习要好，保持在前十里，就OK。

天津 才子

马修：怎么说呢，大家都是游戏玩家，即便现在还在上学，等玩到为人父母的年纪应该也知道怎么把握这个度了，而这也是游戏玩家作为父母的一大优势。等有了孩子大家就好好引导吧。

176辑调查之游戏中令你感动的瞬间

玩《FF零式》看到灵族最终走向死亡，然后蕾姆与玛奇那到来……那时赶到了朋友间友谊的重要啊！

天津 张淳

记得小学时玩《勇者斗恶龙》时，玩到泰坦的爸爸为了保护儿子而在两魔物面前不攻击、以身护子的画面，真的让我留下了泪水，给我小学时的游戏记忆烙下了一个深深的烙印。

昆明 Takumi

《仙剑奇侠传1》的感人剧情。

广州 梁子健

小学时身为牧场新手，靠暑假的时间以及极快回复的精力看到了礼堂一端感动的一瞬，真的只有一瞬啊！

昆明 阿斯塔尔

《雷顿教授与最后的时间旅行》中最后克蕾亚和雷顿告别的时刻。

东莞 静止の天籁

在玩《AKB 1/48 星恋关岛》时，看着麻友友对自己深情表白，我非常感动（虽然看过无数次了），但当时正是失恋中，最后肯定是选“三角”了，你懂的……

清镇 只爱于你

太多了，一时间想不起……马大叔救了碧奇公主20多年，好感动！

沈阳 赛伯拉斯

奎爷拿着奥林匹斯神剑自杀的时候，何等霸气！

台州 LH

初代《重装机兵》，红狼被戈麦斯杀死的剧情最让我感动！

铜仁 阿道夫

《真・三国无双6》，曹操大人壮志未酬身先死的那一刻真感动了我。

上海 Terry

只言片语 3月9日，初音上海演唱会！宅男的节日啊，在去之前得先去买根大葱。（上海 蛤蟆闲人）





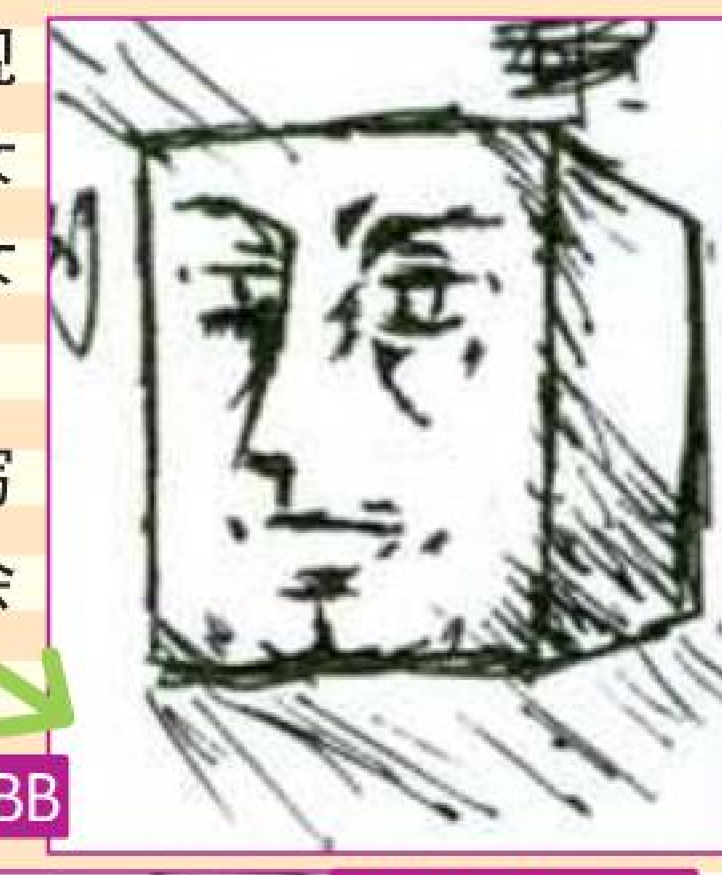
桂林 银翼

马修：一个PS LOGO和一个多边形，让人回忆起了那个经常讨论多边形数量的时代。



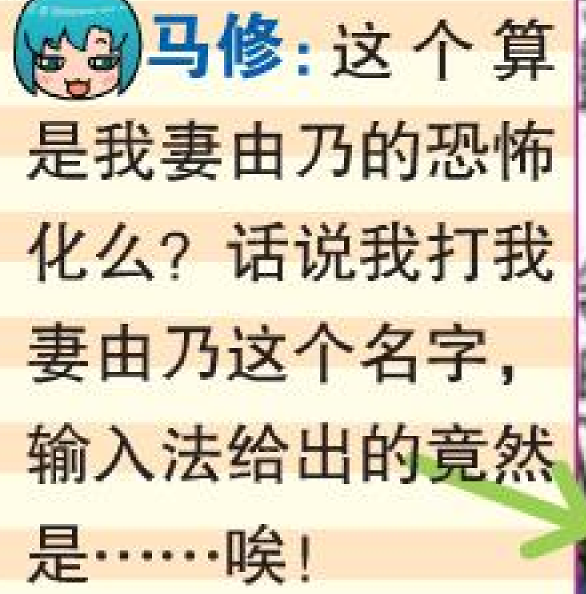
乌鲁木齐 鱼梓酱

马修：发现个现象：女生喜欢画女生，男生也喜欢画女生。



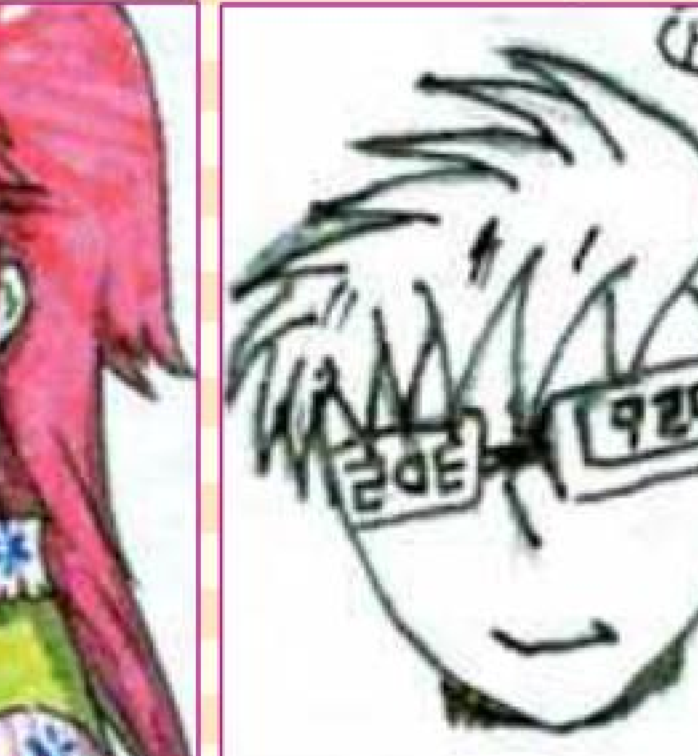
玉林 BB

马修：这种看似写实的图为什么感觉会那么猥琐？



杭州 砍首党党员

马修：这个算是我妻由乃的恐怖化么？话说我打我妻由乃这个名字，输入法给出的竟然是……唉！



佛山 修-RVi

马修：这个眼镜，是怎么把3DS和PSP看成PSV的？



如何成为一个德高望重的有机人士？

江门 回力哥

马修：很简单，一个德高望重的人买了机子，那么他就成为了一个德高望重的有机人士。

怎样才能成为一个多才多艺、成熟稳重的有机人士？

江门 小昊子

马修：同样很简单，一个多才多艺、成熟稳重的人买了机器……话说你和上面的回力哥是同学而且商量好的么？

今天是情人节，小编们有收到义理巧克力吗？哎？我？义理巧克力什么的当然有的啦，啊哈哈哈……

贵阳 孤狼

马修：于是发现，这次孤狼其实是在炫耀。

《AKB 1/48 星恋关岛》的简体中文版出了后，我马上下给同学玩（我对这个没兴趣），看着他笑嘻嘻地抱着我的小P回宿舍，我不知道怎么形容当时的心情。总之，毒害成功！

广州 ゼロ

阿鲁：没兴趣怎么还会用《AKB》去毒害同学呢？承认现实吧，同学！

如何理财？

上海 小霸王

马修：专程请教了阿鲁，阿鲁给的建议是：多败限定版、生写真、宅物等等各种你觉得物超所值的东西……此意见仅供参考，如有任何不良后果概不负责（汗）。

终于在编辑部一群美剧FAN中找到一个看日剧的了，半夏姐姐，含泪握爪！

海安 残念公爵

半夏：握，其实你也可以去握月姐姐或者乌冬锅锅的，他们也没少看。

最近挺无奈，特别是工作，感觉自己好失败，没什么自信，还老师怀疑自己的能力。人比人，“会”死人的！想发泄，想休息，想放松……

玉林 陈海松

马修：“会”为什么要打引号呢？难道是……公司开会开得很勤？

春节间，棒子总是坏掉，换了好几次，终于在第N次破关某《传说》时，老怪前来叫人，一急之下“JIU”的一声，小P黑屏了……

换棒专业户

马修：近期棒子坏掉的事情还不少……趁着记忆棒没彻底坏、存档文件都还在，赶紧换新的吧。

搬到新校区上课，虽然时间少了，但半寄宿变为全寄宿，联机的人多了。这是好事还是坏事呢？

东莞 Magic

马修：喜欢联机的话，这绝对是好事啊！

家里的书刊杂志快放不下了，怎么办？

马鞍山 Rocketboy

马修：我的桌子早在2007年就放不下了，结果一直以每月最少三本书的增加频率堆放至今，利用好空间一切便迎刃而解。

经过头悬梁锥刺股、卧薪尝胆后，我的成绩终于有所提高，原来600～700名（全级1500人），现在200名，小编是不是该祝福一下我高考顺利，以后也一如既往支持《掌机王SP》。

湛江 马骝

马修：当然要祝福啦，也期待你在高考后翻到这辑“掌门人”时能看到小编对你的祝福。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幻像de口袋	170	自由谈	游戏人生——掌机时代的变迁	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
高鹏	172	玩家点评	寄生前夜 第三次生日	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 还有几个月就毕业出来工作了，好舍不得学校的生活啊！以后玩掌机的时间又少了。（开平 钊哥）



昆明 阿斯塔尔



郑州 龙燚

马修：其实呢，钱能解决的问题都不是问题。

马修：很有感觉啊，有点《千年女优》的风格呢。



湛江 赖名志

马修：嗯？联的是什么游戏呢？

马修：看你的回函表内容，下面很惨的那个家伙是钱包君吗？

马修：貌似是看到了什么让人目瞪口呆的一幕……



郑州 伟大漫画家



阳江 小祁

石家庄 Lininter

马修：从脸来推测，这兔子会相当的肥。



糕烤

写这张回函表时正是距离糕烤100天，为了以后能买得起正版游戏，为了以后能用自己的钱败AKB周边，为了能去秋叶原朝圣，为了能亲临TGS……所以决定封机100天！糕烤之后再见吧！这100天里我还会继续买《掌机王SP》，但是要等糕烤后一起拆了，所有高考的孩子们一起加油吧！

海安 残念公爵

马修：“糕烤”这字谐得够水平啊，回想起那段日子确实跟在火上烤一样。



阿鲁：为了败AKB，加油吧，骚年！

专业

小编们的工作真是太幸福了！又能与游戏打交道又能赚钱。我现在学的专业是会计，可以说与游戏一点关系都没有，想从事小编这样的工作该学什么专业好？很苦恼的说。

上海 ZERO

苍穹：上辑“掌门人”的图片很说明小编这个工作的真相的。

白菜：“掌机王小组”日语专业的似乎比较多些。

阿鲁：什么专业适合当小编？你应该向会计专业的乌冬锅锅请教这个问题。

马修：嗯？财会专业的果然不止我一个么？

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、22辑，以上每辑定价为12元。《掌机王SP》第34、41、43、55辑、第62、63、65、71、74、75、77～79、83、84、88～92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96、104～107、109～111、113～115、131、133、148、154～158辑，定价：9.8元， 160、162～165、170、171、177、178辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《掌机王SP》第164、167辑，定价：16元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第11、15～18、28、38、40～46、52辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》，定价：28元，《PSP专辑VOL.12》，《PSP专辑VOL.14》、定价：32元，《NDS宝典》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.6》、定价12.00元，《怪物猎人狩猎志VOL.11》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，《怪物猎人狩猎志VOL.12》，定价18.00元。《卡牌·桌游》第9～12、14辑，定价15元。以上价格全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

只言片语 动漫、游戏、小说，ACG界越来越三位一体了。（合肥 还那时）

索尼在3月9日推出“春季感谢祭”，每个日服PSN账号赠送1000日元，正当我等兴高采烈庆幸自己有日服账号时，却发现还必须限定用日版的PSV主机登陆才行，这让一众拿着港版机的小编们情何以堪……索尼为何发福利都发得如此吝啬呢？怒。好吧，下面来看看本辑的问题。





PSV入手，但发现一个问题，屏幕黑的时候里面有黑斑，一块一块的，全部一圈都有，但又不是坏点，望编辑给答案。

永康市 杨剑

PSV屏幕黑斑问题算是比较普遍的现象，很多玩家买回主机后即发现，不过这也是OLED屏幕的通病了，三星的i9100等手机也有此现象，具体表现就是在屏幕打开状态（有背光）时显示纯黑颜色的情况下，部分区域会出现颜色更深些的黑色斑块（大家可以用纯黑图片来测试），形状和大小不太规则，有大块斑点状，有横竖线状。不过在实际游戏时你基本很难发现这些黑斑，所以并没有多大影响，不用太过纠结。

★•★•★•★•★•★•★

《MHP3》能玩到G级任务吗？下载配信吗？如果下的话要怎么弄？

台州 林愉策

死心吧，《MHP3》怎么会有G级任务呢？那肯定是要放在《MHP3G》中的呀，Capcom还要等着靠它再大赚一笔呢。

★•★•★•★•★•★•★

日版3DS可以玩正版美版的NDS游戏吗？PSV能否插M2卡？

泉州 幕后人

绝大部分NDS游戏不锁区，所以无论是日版3DS玩美版NDS游戏，还是美版3DS玩日版NDS游戏都没问题，但是碰到锁区的NDS游戏（比如《口袋妖怪 黑·白》）就不行了；PSV不能插M2卡。

3DS游戏中附赠的小黄纸的具体用途是什么呢？下载增值服务吗？

河北石家庄 liuinter

这张黄色的小纸片是给任天堂俱乐部的会员增加点数的，首次注册时也需要用到它。登陆俱乐部页面后输入最下方“シリアルナンバ-”一栏里的序列码即可，类似大家都很熟悉的话费充值。通过积累点数可以换取到一些特殊的小礼品，比如近期推出的马里奥、路易帽子形状的3DS保护包，就是俱乐部会员才能享有的。但是，惟有日本国内的有效地址才能成功注册，也就是说国内的玩家无福消受了。

★•★•★•★•★•★•★

《MHP3》中狩猎环境不稳定是什么意思？我做了许多狩猎环境不稳定的任务可没发现有什么不同。

云南大理 张建宁

狩猎环境不稳定的任务，在完成了任务后，有一定几率触发乱入任务，接着会出现新的怪物，成功讨伐乱入的怪物可以得到额外的报酬。

★•★•★•★•★•★•★

《牧场物语 初始的大地》中钓鱼获得的“欠片”为什么消失了？我翻遍了书包也没有，这是BUG吗？还是我不小心丢掉了？

上海 小Z

欠片不会出现在玩家的书包里，而是直接收纳在床头柜里，玩家可以回家进行查看，这不是什么BUG的请安心。

★•★•★•★•★•★•★

《苍翼默示录》里面Hazama强吗？想学学他怎么用，

只言片语 今年的红包最多，数了一下，一共有19个，哇哈哈！（廉江 小皮志）

请白菜指导。

南昌 葛洋

Hazama的战术是远端提前预测对手的行动路线，率先用锁链封位，找到空隙后用派生移动带入近身战。地面战中5D就可以封锁对手的地面冲刺，如果对手跳过，就用A派生收掉锁链，然后以前冲5A、2C，或是214D派生B来迎击。远距离对手防御了5D，就用D派生移动快速打出JA或JB安全地近身。5D命中直接D派生后出JB或J2C就能带入连技。近距离5D击中或被防的情况下，就用B派生移动到高空，然后再以J4D攻击对手，或是直接JD后D派生远离对手。另外空中6D作为牵制技也非常有效，之后的各种派生都用一下，不要让对手抓到规律。近身战则以2A→5B的连携作为主轴。即使被防也是Hazama有利，可以继续前冲2A来强行进攻，找机会用214D派生A压制。如果对手出2A抢断，可以在5B后延迟出3C或236D来打CH，回报也不错。对手专心防御的时候，可以用6B与236C的指令投来打破防御。HG槽在50%以上时，中段技6A→236236B也是强力的攻击方式。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《火影忍者 疾风传 终极冲击》可以联机对战吗（非协力战斗）？

安徽马鞍山 Rocketboy

有点遗憾，本作只支持协力战斗，并没有对战系统。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

据说《超级口袋妖怪大乱斗》里有名为大兔子间的刷钱圣地，在哪里啊？我怎么从没遇到过？还有大兔子是什么东西？

汕头 小猎

“大兔子”是塔本奈的俗称之一，而“大兔子间”是1-4绿色区域中很低概率出现的以塔本奈做大BOSS的特殊房间，由于大BOSS塔本奈没有攻击技能而且会无差别补充体力，因此没有性命危险，相反在四个大BOSS都在的情况下每个小怪都会掉金币，所以是名副其实的刷钱圣地。但是这种概率低到可遇不可求，我从9星升到10星一直在1-4绿色区域刷钱，也从未进过传说中的“大兔子间”。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

我已经将《交响旋律 最终幻想》挑战模式中的歌曲的基本和熟练谱面都打到SS评价了，怎么没拿到全基本谱面和全熟练谱面取得S或以上评价的实绩？

淮南 HZY

这个实绩的拿法是需要挑战模式中全部43首歌达成对应谱面的评价。完成所有系列歌曲只能开启39首歌，还有4首歌需要获得的节奏点数达到一定数量才会开启，4首歌全部开启需要累计25000点，这些歌曲收录在“Encore”这一栏里。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

1.3DS在网络上有限制吗？我的美版3DS能升级，能上酷狗，但上e-Shop时它说“你所在的地区不能登陆”，救我；2.3DS的快门声能不能关了，在家里拍照时“咔嚓”的一声特大；3.如果我长期不玩3DS，把电充满后，还要做什么才能保证掌机不坏。

Nintendo eShop is currently not available in the country you have selected in the System Settings.

Press ⌂ to return to the HOME Menu.

深圳 李济民

1.既然是美版机，要在设置中把地区改成美国地区才行，主菜单选择扳手图标，然后进Profile→Region，国家选择US。2.快门声是无法关闭的，这是有相关法律规定的。3.充满电后将主机放在干燥防尘的地方便可，一段时间后可拿出来看看，如果电池电量耗尽就及时再充电，以免电池过放影响寿命。

★•★•★•★•★•★•★•★•★•★

《MH3G》里的技能“觉醒”有什么用？具体怎样才能用好这个技能？怎样配出技能？

广州 黄浩勋

“觉醒”的作用是让一些无属性的武器增加属性效果，比如矿石长枪ロストバベル原本是无属性的，配上觉醒后增加“火250”属性，还有攻644的黑角龙长枪レイジングテンペスト觉醒后增加“爆破460”属性，能力甚至盖过碎龙长枪。能配出“觉醒”的防具都是G级装备（稀有度8以上），带有“属性解放”的技能，凑足10点“属性解放”便可获得“觉醒”。至于怎么用好这个技能，其实关键是搭配正确的武器，“觉醒”对无属性的近战武器和部分无属性的弓有效，对已经有属性的武器是没有效果的，另外对弩炮也没有效果，所以注意不要浪费技能。



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信“兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）”，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

王海
昵称：海归

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《MH3G》
地址：广西玉林市博白县中学1105班
邮编：537600　　QQ：754662895
Email：763336520@qq.com
想说的话：第一次买3DS；第一次买《掌机王SP》；第一次玩掌机，我的第一次没了……

浦惠韵
昵称：Princess

性别：女　　年龄：16
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《生化》、《梦幻之星》
地址：上海市徐汇区泰成花园9511弄12号401室
邮编：200235　　QQ：1941445869
Email：1093176187@qq.com
想说的话：喜欢玩游戏的加我吧！

张友军
昵称：军天

性别：男　　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《无双》
地址：广西玉林市博白县中学1105班
邮编：537600　　QQ：763336520
Email：763336520@qq.com
想说的话：人生的第一次买《掌机王SP》，后悔为什么不早点买。

何灵运
昵称：真·酱油王

性别：男　　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《深爱》、《FF》、《游戏王》
地址：北京市大兴区郁花园小区二组32号楼一门402
邮编：102600　　QQ：827032838
Email：827032838@qq.com
想说的话：第一次寄回函，小紧张，希望认识喜欢动漫和游戏的朋友。

徐鹏
昵称：杀意波动

性别：男　　年龄：19
拥有掌机：3DS、PSP、NDS、GBA SP
喜欢的游戏：《口袋》、《街霸》
地址：江苏省宜兴市金丽城市花园2幢904
邮编：214200　　QQ：752406029
Email：Xupeng+18@qq.com
想说的话：游戏无界线，天外有天，人外有人，我还只是一只菜鸟。

瞿欣渊
昵称：永远の轨迹

性别：男　　年龄：17
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《轨迹》、《伊苏》
地址：上海市金山区金山大道世纪城2335弄43号301室
邮编：200540　　QQ：463876887
Email：463876887@qq.com
想说的话：《碧轨》速度汉化，新《轨迹》快出，高三结束立马入手PSV和PS3。

只言片语　订了《忍龙》还没收到，一直听说爽但没亲自体会过……（上海 小鱼儿）

杨霖　昵称：杨雨林

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《无双》、《机战》、《马里奥》
地址：广东省佛山市禅城区公正路26号2座3梯507房
邮编：528000　QQ：404250162
Email：bagahunter@163.com
想说的话：本辑做得不错，质量一如既往地高。

欧阳邦杰

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《高达》、《轨迹》、《默示之王》
地址：贵州省清镇市第一中学高二（24）班
邮编：551400　QQ：448547564
Email：448547564@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

李济民　昵称：小小民

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《山脊赛车》、《塞尔达》
地址：广东省深圳市宝安区三区三木东五座111号
邮编：518126　QQ：289194312
Email：289194312@qq.com
想说的话：I love 掌机，I love《掌机王SP》too……

陈泰和　昵称：cth2010

性别：男　年龄：15
拥有掌机：3DS
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《生化》
地址：广西桂林市七星区七星路三巷20号3-1
邮编：541004　QQ：792277089
Email：792277089@qq.com
想说的话：全国的机友们来狂欢吧！

周华生　昵称：雪宫凛绘

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：MUG、AVG、TPS
地址：广西玉林市博玉州区人民东路167号
邮编：537000
Email：19961210a@163.com
想说的话：我～又～来～了。

严文浩

性别：男　年龄：13
拥有掌机：PSP、GBA SP
喜欢的游戏：《MHP》、《英雄传说》、《高达》
地址：上海市长宁区1030弄36号602室
邮编：200225
想说的话：为了PSV，攒钱攒钱再攒钱！

刘凯　昵称：死魂灵

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《俺尸》
地址：河北省秦皇岛市海港区道南吉星里14-4-6
邮编：066002　QQ：252945970
Email：252945970@qq.com
想说的话：好想入手PSV，可是钱包……

单啸寅　昵称：户惑P

性别：男　年龄：14
拥有掌机：3DS、PSP go NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《初音》
地址：上海市虹口区周家嘴路981弄20号1101
邮编：200081　QQ：835542651
Email：asdjlkosgdj@qq.com
想说的话：我想当《掌机王SP》的小编。

田一龙　昵称：龙

性别：男　年龄：21
拥有掌机：PSP、NDSL、GBM
喜欢的游戏：《逆转》、《雷顿》
地址：北京市朝阳区金台西路2号民35楼1103
邮编：100026　QQ：337116619
Email：337116619@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

司徒俊鹏　昵称：酱油

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、GBA
喜欢的游戏：《MHP》、《口袋》、《战神》
地址：广东省开平市第一中学
邮编：529300　QQ：335685910
想说的话：高三了，学业好重，现在只能在被窝里摸摸小P了。

张昊罡　昵称：黑黑

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP go、GBA SP
喜欢的游戏：《FF》、《口袋》、《AKB1/48》
地址：江苏省海安高级中学高三（3）班
邮编：226600　QQ：384372355
Email：384372355@qq.com
想说的话：首推虎牙，鲁叔你懂的。

杨庚诚　昵称：Y·G·C

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、iDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》
地址：福建省漳州市芗城区延安北路延安广场2-703
邮编：363000　QQ：2502039752
Email：2502039752@qq.com
想说的话：求联机的朋友。

只言片语　《口袋妖怪》在NDS上二连击啊，老任这是要救活NDS啊有木有！（丹东 小马）

小编寄语

苍穹

◎《3DS专辑Vol.2》正在锐意制作中，原先因为种种原因没有在《掌机王SP》上刊登的《雷电十一人》、《皇牌空战》、《SD高达》等游戏攻略都会尽录其中，详情可以参看本辑书讯。之前有不少读者通过回函表或是网上发帖的形式询问何时出刊，我们都看到了，第1辑时读者提出的建议也都有记录在案，希望这本时隔半年之后推出的第2辑能令3DS玩家更加满意。

◎个人买的第5张PS3游戏有点出乎意料：《暗影诅咒》。有朋友得知后戏谑说："你丫怎么变成打枪玩家了？"其实最初是有些爱屋及乌的心态，不过这款三上真司负责的作品确实是有不少亮点的，英国腔的骷髅头更是喜感无比。

LIKY

◆谷歌三儿子Galaxy Nexus最近日版价格跳水，2500元左右就可以拿下，成为近期最具性价比的安卓机，4.65寸720PHD Super AMOLED HD屏幕，1.2G双核，实在是令人心动不已。不过老婆来了一句："心动不如不动！"看来只有不动了。

◆最近在iPad上安装了Flipboard，发现这真是一款不错的应用，它可以将用户喜欢的消息和网站以杂志的形式显示，界面花哨，内容也很丰富，推荐大家试一下。

◆有时候觉得《怪物猎人》是一个毒药游戏，玩起来上瘾，占据你大量时间，让你没有时间与朋友或家人聊天和沟通，打怪打不过去时还会严重影响心情，甚至对家人不耐烦……我不得不时刻提醒自己以冷静和轻松的心态玩这个游戏。

白菜

□最近开始关注新出的2D FTG《Persona4 深夜竞技场》。由于第一印象是音乐非常棒，让我这个没接触过"《P》系列"的人主动去补去年的十月新番《Persona4》，以培养角色爱。目前已经锁定目标。不过真田，敢把衣服好好穿上再来客串吗?

□最近我包大出血，创下了单次服装消费最高纪录1700元。虽然比起有些买相机买限定主机买XXX的家伙来还是弱爆了，但至少这证明我的消费观念还没有跟着他们一起腐化掉（笑）。

胧月

★闲余时间补了补动画版《Persona4》没追上的集数，好吧，我错了，鸣上悠终究还是去扮演圣人了。别西卜露面的那集真是热血沸腾，除了"阁下"外，这只大苍蝇当真是我最喜欢的魔王了，我果然是实力至上派。

★家里新添了个大橱，顺手把买过的游戏整理了一下塞进去，数量跟雷伊比虽然只是九牛一毛，竟也将近百张。付出了倒没什么可后悔，只是时不时会抽风型地肉痛一下。尽管其中的大部分都已贬值（笑），立在一起倒像一册册日记，把这些年的犯傻充愣兴奋自省都给记录了。

★年纪渐长，对睡眠时间的要求越来越高，否则一个不小心就会睡过8点半。大脑的回路似乎也不太灵光了，FTG玩不动了。

酷洛洛

◆最近在补玩《皇牌空战3D》，感觉本作的动作系统设计还挺有心思，这些指令式咬尾及躲避导弹的功能，对于那些不熟悉空战的玩家来说可谓一大福音，不过3DS的滑杆实在是让人折腾，长时间往一个方向飞行，滑杆就会逐渐回中，要不是本作有High G Turn的急速转向指令，靠地面俯冲时一旦滑杆回中就彻底坏具了……

◆《仙境传说 奥德赛》官方称3月中推出网联版本的DLC，但酷洛洛码这次"小编寄语"时都已经15号了，官方网站连个预定发布日都未确定下来，这是闹哪样啊（怒）。

半夏

★前几日编辑部内两个双鱼——乌冬锅锅和酷洛洛补请生日饭，超级豪华的日料，价格突破天际，在这里表示衷心的感谢，并补祝其生日快乐（真希望他们一年多过几次生日）。

★《草莓之夜》绝对是这季最好看的日剧没有之一，连配乐都好听到爆，可惜马上就要结束了，希望能够有第二部。掐指一算很快就能看到《SPEC》的剧场版了，这个坑了我这么久的坑总算要平了……吧?

★依然是日剧，春季档arashi家天然组一起上剧，还都是推理戏，让人十分期待，什么时候我才能抽出时间把原作看了呢。另外华岚、24h接踵而至，未来又是忙碌的一年呢。

阿鲁

■经过半个月的等待，咱的《新·深爱》豪华主机套装总算顺利抵达深圳，这也是继《幸运星》蓝光BOX之后，本人的又一次大手笔宅物消费。虽然本人的宁宁版价格已经不菲，不过据说爱花和凛子版本的价格已经被炒到五六千去了，对于高价入手了爱花版豪华套装的九老师咱还是只有抬头仰望的份啊……

■就在我正兴致勃勃地玩《交响旋律 最终幻想》和《新·深爱》时，突然传来了《DJ Max TR》（PC平台）破解的消息，作为该系列爱好者的本人自然第一时间进行了体验，结果是惨不忍睹……好多曲目别说全连，连过关都很有压力了，看来只有洗洗重练了。



▲这就是《新·深爱》豪华主机套装的全部内容。

sienna（美编）

◆嘻嘻，手机重新刷机后，我又重新爱上了它。各种软件使劲的下吧，有木有。

◆把手机深圳通办了，以后再也不用带卡出门了，方便呀。



◆空闲的时间只要不看连续剧，干什么都行，才发现原来我有那么多的书要看（T_T）。

◆图书馆现在也太不靠谱了，只借书不借碟，鄙视呀！

◆谁呀？那么没有同情心地虐待我的兔子，正常人可干不出这事……（偷笑）

马修

◆招供：Sienna那个兔子是在我改《口袋玩家》52辑稿子时突发的“兔子变鸭子”的创意，于是心动不如行动……

◆家里换了截水管，PVC材质的，换完了水里一股胶水味，上网一查，不光有胶水还散发铅；看看推荐的PPR材质呢？滋生细菌；那就传统的镀锌管吧，结果禁用了——跪了。后来看某群里两个做加工的在“外国的工艺要求高，不像国内那么容易搞定”，于是再跪。

◆之前设定个目标，在《口袋妖怪+信长之野望》出来前把《超级口袋妖怪大乱斗》的坑给填上，虽然把区域等级升到10星没怎么费时间，但现在的进度看目标仍是没达成。

◆大概是玩游戏的时间很少吧，现在我玩游戏很专，去年填《电车GO》的时候《口袋妖怪 黑·白》都是挤时间来玩，如今玩《口袋大乱斗》，《黑·白》又放下很久。悄悄上PGL看一下，嗯，还好没有什么限时活动。

纸鸢

●最近身体机能到达了一个奇怪的状态——总是感觉不到饥饿，所以饭量大减。而之所以说“奇怪”，是因为吃得少了精神反而更好了，睡觉也比过去香甜……唔，难怪“贪吃”是“七宗罪”之一啊。

●撰写《3DS专辑Vol.2》的美版游戏年鉴时，查阅了不少美式游戏的资料，顺便了解了不少近年的美国流行文化，绝大多数都是我过去所不曾知晓的东西。嗯，今后“欧美流行风”里又有新东西可聊了。

●本辑还负责了《雷曼 起源》攻略的撰写，这是本人来编辑部后写的第一篇攻略。总的来说，这辑《掌机王SP》的制作周期里经验值大涨，顺便对自己说声“加油”。

乌冬

◆之前宣传得沸沸扬扬的PSV游戏天国结果雷声大雨点小，惟一一个能看的只有《PSO2》，不过还得等到2013年。现在PSV都发售了几个月，发售表上游戏竟然比快退役的PSP还少，看来SCEJ是真想的把PSV送上天国了，难道真的要我用UMD Passport买个《MHP3》来玩不成……

◆为了写《NGSP》的研究，最近苦战任务模式中，发觉超忍难度的任务模式还真不是一般的难，简直是在自虐，但放弃高难度转而打低难度又有种输了的感觉，这就是所谓的强迫症吗……

Juxi（美编）

◆天气忽冷忽热，周围感冒的人特别多，因为本人抵抗力差，每次看到某些咳嗽的人都特别紧张，生怕被传染了，这真是让人抓狂……

◆最近难得追一部长剧，出来的六十多集放假在家熬夜一口气看完，近两年来除了加班外都很少晚睡了，结果导致白天精神不振，不得不说这样实在是伤身……

咕噜（美编）

◆时间过得真快，住了6个年头的房子，里面的一些“家伙”就已经开始报警了，电器、水龙头、橱柜，房门、衣柜……都出现了大大小小的问题。老化的、脱落的、漏水的、有的干脆完全坏掉完全不能用，实在是惨不忍堵！伤不起呀！

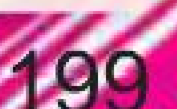
◆“丁克”家庭也可分3种“白丁”、“铁丁”、“狗丁”。白丁：说不要小孩的，后面还是要了的叫白丁；铁丁：打死也不要小孩、铁定不要小孩的；狗丁：不要小孩只养狗什么宠物之类的。

澄香（美编）

☆这几天天气一直阴天，晾阳台上的被子一直没见着阳光。快点出太阳吧，不然被子发霉了。

☆发现一种很好吃的零食，一对比，某宝上的居然比超市卖的每包便宜了六块钱，于是，在某宝一口气买了六大包。

☆自从朋友给我安装好了平板电脑上的各种软件后，现在看书方便多了。



掌机王自由谈

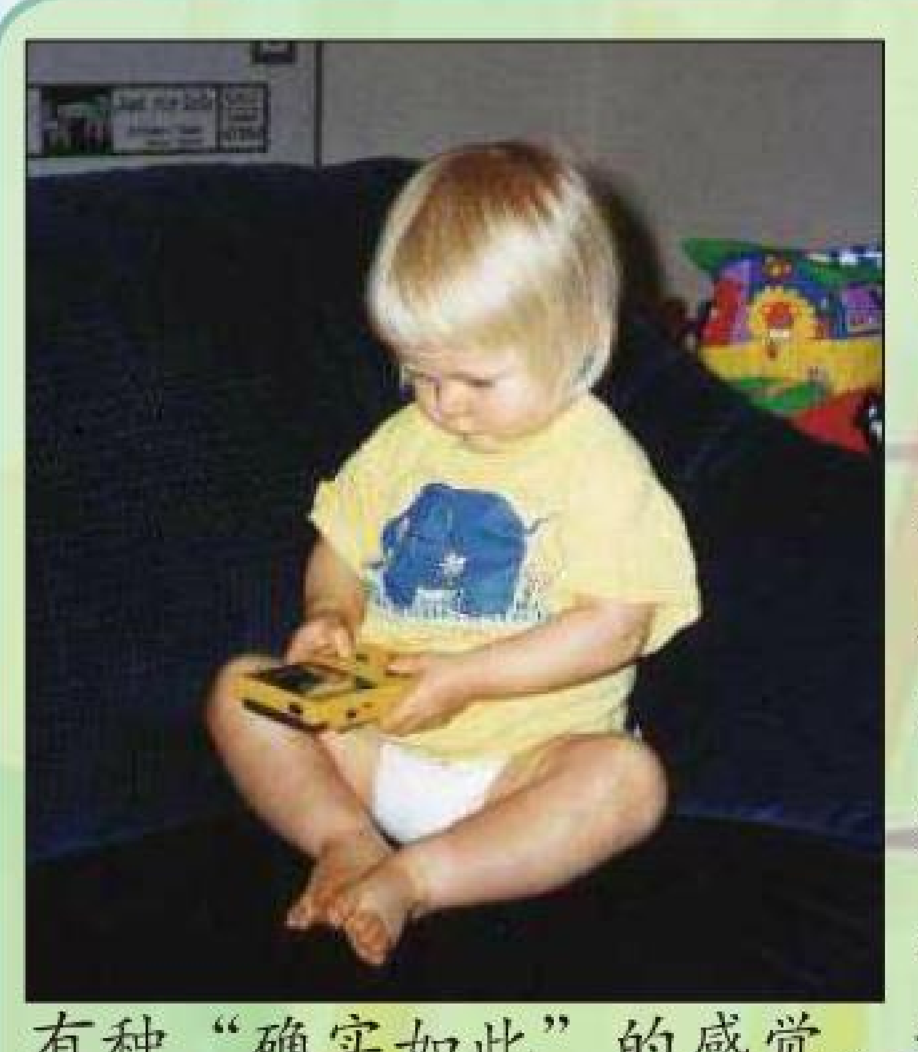
栏目主持：马修

经历了几辑点评，“掌机王自由谈”又回归了怀旧故事的题材上来，尽管每个人的经历大体上都相似，但每个人的故事又都在各个方面有这样那样的不同。还记得那些已经尘封在记忆中的曾经陪伴你的掌机带给你的乐趣吗？用你的文字把它们记录下来，在这里和大家分享吧！

Z J W S P

生活中的掌机片段

文 我是穷人



175辑的自由谈的开场白中，马修的那句“时不时就萦绕着浓浓的怀旧气息，这也说明怀旧是咱们游戏玩家的一个心理诉求”，让我忽然有种“确实如此”的感觉。之后有感而发，想写一篇关于我和掌机之间的、怀旧气息比较淡的文章，让大家换换口味。

回想起来，我人生拥有的第一台掌机，是一台二手GB——那已经是四年前的事情了，当时是为了重温一下小时候玩经典GB游戏的感觉，就从一JS手中以三百元入了一台和若干游戏卡带。虽然是二手，而且GB的画面现在来看可以说是不堪入目，但拥有自己掌机的那种兴奋和玩掌机游戏那种“麻雀虽小，五脏俱全”的满足感至今难忘。这一天，就是掌机和我人生联系到一起的起点。以下，就是我用日期来作为标题，掌机在我人生中比较特别的片段。

2008年7月28日

这天，我入手了一台PSP-2000。话说从2008年开始，PSP就在我就读的大学里面流行起来。当时的PSP-2000的价格加上记忆棒的话大概在一千六七，对于普通学生来说是一笔不低的费用。超大的屏幕（当时）、时尚的外形还有当时在便携设备里面相当好的画面，这些特点让PSP成为校园炫耀的利器之一，而且这种情况在现在的大学校园仍然存在，只不过主角已经转变为某手机……回到正题，2008年初时我购入了GB。虽然GB的游戏比较经典，不过对我来说不是很耐玩（当时我还比较抵触《口袋妖怪》）。那时想炫耀一下的心理可以理解（惭愧），于是我就将目光放在了PSP上。不过我脸皮太薄，做不来二十多岁朝父母要钱买游戏机这种事，只能自己解决了。一放暑假，我就马上回老家找了一份兼职——在六七月的太阳底下开车送货，由于货物都是办公用品，有时候要把货物搬到十几层高的办公楼上，那种体力消耗可想而知。不过为了买到心仪的掌机，我咬牙坚持了下来。



订好了机子后，7月28日那天，我拿到了辛苦一个月的工资直奔电玩店。当我从老板手中接过机子、打开开关，看到“God of War”的标题的时候，心里响起了一个声音：“就是让我再辛苦一个月，为了这种感动，值了！”记忆棒里有3个游戏，除了《战神》，还有《山脊赛车》和《MHP2G》。4G记忆卡空间有限，为了放其他游戏，我只能先删除《2G》和《山脊》。说来好笑，我当时觉得《2G》一点都不好玩，既没有《战神》的爽快和画面，看上去又比较复杂烦人，控制的人物就凡人一个，什么神技必杀都没有，完全靠装备和道具……所以被我毫不犹豫地删除了。其实当时我有这种想法也不奇怪，本来买PSP就是为了炫耀，既然目的这么幼稚，那看法肤浅也很正常。往后当我逐渐了解了PSP是游戏机不是什么炫耀利器之后，《2G》占用了我玩PSP的一半时间（2043个小时）。

2009年11月11日

我的PSP居然在光棍节结束了光棍生涯！《MHP2G》我玩了一年，期间PSP上虽然出了一些好游戏，但渐渐地我对传统游戏模式产生了厌倦，而且某些我非常想玩的类型的游戏又不在PSP上发售。我个人的游戏爱好口味比较杂，基本上什么类型的都玩，但能够一下子就吸引我眼球的，除了动作游戏就是音乐游戏了。可是当时PSP上没什么好玩的音乐游戏，《太鼓之达人》3年没出新作，个人也对《DJ Max》也不感冒，然而某天在网上看视频，看到了有人录制的《应援团》的视频。《应援团》这个名字我很早就知道，不过当时对于这个游戏的玩法我不是很清楚。

怀着好奇的心情，我打开了那个视频。3分钟之后，入手NDS的冲动开始涌上心头。热血的音乐、新奇的玩法（对我来说），让我这个画面党第一次感到只要游戏性够高，画面什么的都是浮云。从那天起，我就一直怀着既着急又兴奋的心情等待着出工资那天的到来（当时我已经毕业工作）。就这样，11月11日那天，我拿到工资后再次直奔电玩店，这次我去的是一家比较大型的店，有NDS现货。店员MM帮我设置好机子之后问我想拉什么游戏——头两个都是音乐游戏，《应援团》和《太鼓之达人 七岛大冒险》，接着就是当年大热的《勇者斗恶龙Ⅸ》和评价不错的《GTA 唐人街战争》。虽然《应援团》陨石坠落的那关让我有强烈的摔机冲动，不过游戏的素质还是让我非常满意。现在想来，那大概是我第一次为了一个我喜欢的游戏而购买掌机吧。摆脱了炫耀心理，从那时开始我才真正喜欢上了掌机游戏。



2011年9月14日

如果说手指属于手的一部分，那么iPad也算是掌机吧。很久以前就答应老婆要带她去香港游玩，在2011年的9月才终于成行。在此之前由于在某辑《掌机王SP》上看到LIKY入手一台iPad 2后的使用感想，就打算去香港游玩之余也入手一台——有这种想法主要是因为LIKY说iPad能随时随地上网，而且跟用电脑上网效果差不多。像我这种懒人，能躺在床上上网看视频而且还不会出现笔记本过热的情况，就足以勾起我的购买欲望了。到香港后，放下行李直奔某知名电器用品商场，iPad 2入手。话说App store上有很多应用程序下载，不少还是免费的，所以我刚入手的时候都在玩免费游戏，既然是免费当然就不会是大作，总觉得iPad上很多都是休闲游戏和塔防游戏，平时玩玩可以，时间长了就会觉得无聊。后来中国区接受银行卡充值人民币支付之后，我就买了几款评价不错的游戏，其中就有《现代战争》和《死亡空间》，总体来说这些游戏在iPad上表现得还不错，操作方式一开始时候可能会不习惯，一段时间之后也就熟悉了。只是我个人认为，iPad和正统掌机还是有区别的，对核心玩家来说吸引力也一般，包括其他智能手机也一样，玩游戏只能成为其诸多用途中的一个，始终还是正统掌机比较专业。从发展的角度看，我希望iPad能在保持自己风格的同时，在游戏上能够补充掌机不足的部分。



2012年2月15日



这一天，我的掌机生涯翻开新的一页。之前的一天，情人节，我去电玩店订了一台粉红色的3DS和4款游戏。经过了2011年的大降价和年末的大作频发后，我终于入手我的第五台掌机。好吧，你们一定会问，大老爷们为啥买个粉红色的机子？话说爷们就不能喜欢粉色么？况且我购买这台机子的其中一个原因是为了拉我老婆进入游戏这个坑。在没结婚之前我就老是幻想着以后一家几口人通过游戏沉浸在天伦之乐中，可惜老婆天生跟游戏绝缘，甚至有点反感……从之后的发展看来，我成功了。至于为什么说我的掌机生涯翻开新的一页，那是因为这次入手新机子意味着从现在开始，我将使用正版游戏。这可能会对我的经济造成一定的负担，不过我还是义无返顾地投入到这个深不见底的大坑中（玩笑）。从只会拿掌机来炫耀到现在把玩游戏作为自己一个重要爱好，而为了这个爱好去保护知识产权，掌机让我成长了许多，也让我的思想成熟了很多。现在掌机在我生活中无处不在，可以说是融入了我的生命之中。我和掌机结缘的时间不算长，很多片段还是历历在目，但给我的影响却非常深远。在往后的日子里，掌机将会继续陪伴着我和我身边的人，继续人生的旅途。

玩家点评

iPhone　最终幻想Ⅲ

厂商：Square Enix　类型：RPG

评论人：D调の张扬　评分：

本作以2006年出的NDS版同名作为蓝本，画面较NDS版有了较大的改善，操作系统则也因iPhone的特殊性而作出了一些便利的改动。

游戏的战斗非常轻松，只需要在屏幕上用手点几下就全部搞定很是方便。战斗也依旧是朴素的回合制，而那规规矩矩的方块指令条也似乎在向朴素的回合制致敬。战斗时是防御还是进攻、是死磕到底还是后会有期，让战斗还有些战略性。BOSS战时则如同和一个实力相当的敌人生死博弈，全神关注，那份紧张是难以言喻的。原作优秀的系统“转职”也被成功地继承了下来，多达22种职业和丰富的装备还有发动技能时的特写画面，一定会深深打动你的。

说了这么多优点再说说缺点：当剧情发展到暗之世界以后就不能再存档了，一不小心就可能导致被灭队，几个小时的辛苦劳动就这么浮云了。（笔者更是在最终BOSS面前倒下3回，悲催……）想必定有玩家经过这一段的时候肯定埋怨过吧。

最后说下，本作支持原生中文，剧情中穿插的搞笑的人物和对话令人忍俊不禁。个人非常十分推荐。



PSP　我的妹妹哪有这么可爱

厂商：Square Enix　类型：RPG

评论人：Sonin　评分：9

本作已经推出有段时间了，原作名气也非常高。这次在不剧透的前提下，请容许笔者向各位推荐一下这款改编作品。

本作剧情汲取了小说、动画的精髓，并在此之上加以原创，不仅让几位女主角戏份十足、内容满点，连原作的配角也会有专属剧情，更别说之后各种精彩的分支结局和小说动画所不及的超展开故事了。画面上，特殊对话时采用的技术使得角色言行显得栩栩如生是大亮点，而且就算是普通状态下的人物形象动作也很生动，场景的还原度极高，配上全程语音不禁使人有如观看动画之感。而富有新意的对话系统，也不输给动画的OP与ED，精美而丰富的收集要素以及别致诱惑（咳咳）的小游戏等，也这都是本作的优秀之处。

不过，游戏里还是多少存在些不足的。而对于不熟悉该类作品的玩家来说，新系统虽然有趣但也同时增加了一定的难度，但是笔者能向大家保证，不管是“俺妹FAN”也好，抑或未曾接触过原作的玩家也好，本作都说得上是一款充满诚意的AVG佳品——总之，我的妹妹就是这么可爱！



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。



作为编辑部内为数不多的日版PSV持有者，本人顺利拿到了1000日元点卡。希望天底下还有不少玩家跟我一样幸运。本辑“火热秘技”将提供《永远的阿塞利亚》中前期的战术，用以补完。



日版

永远的阿塞利亚 大地的尽头

永远のアセリアーこの大地の果てでー

●光阴与今日子加入条件

两人的加入条件主要分为三项：

・游戏进程2周目以后。

・第3章有关两人的选项中依次选择“自分でもなんとかしたい”、“见间违いじゃない”、“绝对に今日子たちを牺牲にはしない”和“だつたら偿えばいい！”

・击破光阴时悠人的マインド在90以上。

●大致战术推荐

1.部队编成

能够使用抵消魔法“アイスバニッシャ－”的蓝色精灵是不可或缺的，建议前期将队伍分为两队，将アセリア与ネリ－分别放在两队之中。在蓝色精灵担任辅助者的情况下，红色精灵ヒミカ与主人公悠人可以担任攻击者（如果能够在对手的神剑魔法发动前一击击倒辅助者的话，也可以直接用蓝色精灵进行攻击）。注意第2章前半段绿色精灵担任防御者时非常容易死亡，连战的时候推荐让有两次防御行动的悠人来进行防御，另一个部队要回避连战。

当ニムント－ル与ファ－レ－ン加入后，可以将部队增加到3队。多出来的一个部队让红色精灵担任辅助者来提高队伍的伤害力，可以选择オルファリル或ナナルゥ。特别是ナナルゥ升到10级转职为アムマハ－ト后，辅助技能的威力会暴增。但是她的初期技能威力非常小，所以前期一直让她在主城ラキオス待机吧。

2.训练倾向

蓝色精灵的高级抵消魔法“アイスバニッシャ－Ⅲ”要到第3章才用得上，因此在第3章之前，建议集中训练部队的攻击者（包括红色精灵类型的辅助者）与防御者。到了第三章之后再把负责抵消对手魔法的蓝色精灵往更高级训练。面对非攻击型的辅助技能，或是黑色精灵时，蓝色精灵可以作为攻击者使用，因此提前训练出红色精灵，将其放在辅助位置，对于攻击方面也有帮助。

3.建筑

如果不是以快速通关刷关卡评价为目标的话，保障角色生存能力的回复施设应该每个城镇都建设一个。エ－テルコンバ－タ在第2章前中期建一个LV5的基本上就够用了。此外几个重要城镇中训练所也是必不可少的。

4.战斗方针

在我方处于城镇中时，由于技能使用次数会一直保持最大值，因此对于来犯的敌人，要尽量调整在迎击回合将他们击破，以便在万全状态下开始进军。中前期绿色精灵等级不够时在防御方面比较脆弱，建议以悠人为防御中心，然后将绿色精灵安置在辅助者的位置上司掌回复。城镇压制战中为了能够削弱城镇回复效果，一定要保证复数部队能够同时发起攻击。

①敌人的辅助者使用攻击型神剑魔法（黑色精灵除外）

首先将蓝色精灵配置到辅助者位置上，以抵消魔法“アイスバニッシャー”来对抗，然后击倒敌人的防御者。当我方部队的攻击力能够一击打倒辅助者时，就发动总攻击。其余情况就继续以“アイスバニッシャー”来对抗。

②敌人的辅助者使用回复型神剑魔法

第一回交战尽量控制为迎击战，先让敌人使用回复魔法后，再进行强力的攻击。第二回合如果我方能够直接击破敌人就直接攻击，不能的话就以“アイスバニッシャー”来抵消掉回复魔法。

③敌人的辅助者使用抵消型神剑魔法“アイスバニッシャー”

由于我方无法使用神剑魔法，因此只能以高攻击力的攻击者来强行将其击倒。这种情况下只有黑色精灵和悠人可以担任辅助者的位置，特别是悠人增加攻击力的技能配合高攻击力的精灵（アセリア）能够快速将其干掉。





日版

牧场物语 初始的大地

牧场物语 はじまりの大地

●赚钱方案

·最初期

可以切换地图抓虫。最初期种植牧草很有效率，第2天即可收获，之后每一天都能收获，直到第30日才会枯黄。（不过普通田设计图的贩卖条件与蔬菜和花的收获数相关，所以也要适可而止。）农作物种植カブ（4～5日，料理1个★1：168G）、ジャガイモ（5～7日，料理1个★1：240G）。料理制作ハーブサラダ（ハーブ＋野菜，★1：420G）和ベジタブルケーキ（小麦粉＋タケノコ，★1：480G），大概在春10～12日找エマ获得レシピ后，在ハナ店购买レシピ。可以捕鱼之后，春20日以后以制作焼き鱼为主（★1：440G）。ハーブ留下10～15个左右，其余的都制作サラダ和スープ卖掉。

·25日以后

继续种植牧草赚些小钱。利用ミルク＋卵制作出プリン，1个约能卖700G。好好利用捕鱼装置也可以赚钱，チビ系的鱼做成焼き鱼卖掉约有250G。不断重复还能提升品质，利益会越来越高。虽然捕鱼装置会几率损坏，不过可以用S/L大法避免这一点。在抓捕前存档一下，坏掉就读取存档。另外也可以用钢のオノ去伐木，一棵针叶树可以得到木材10个，卖掉有1000G收入。另外还可以在矿山采掘矿石出售，1个约5000～10000G。但是矿石基本上都会用作生产材料，所以等资金足够之后，还是立刻转入其他的赚钱手段，保存一些矿石比较好。



掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

3月中下旬，各大平台上均有素质不错的游戏登场。其中沉寂许久的NDS迎来《口袋妖怪+信长之野望》，对《口袋》迷、《野望》迷乃至《无双》迷都有一定的吸引力，大家看到本书的时候应该已经玩上了。3DS上备受期待的《新・光之神话》和《王国之心》新作也即将登场，PSP玩家则有《黑豹2》解渴。PSV方面虽然目前游戏名单惨淡，不过月底的《新・王样物语》素质颇高，值得期待。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。
■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏。所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年3月			
22日	公主辣妹 天堂	姫ギャル パラダイス メチカワ！アゲ盛り↑センセ-ション！	日本Columbia	ETC	5040日元
22日	新・光之神话 帕尔蒂娜之镜	新・光神话 パルテナの镜	Nintendo	ACT	5800日元
22日	吃豆人聚会3D	パックマンパ-ティ3D	NBGI	ETC	5040日元
29日	王国之心3D 梦中坠落	キングダム ハ-ツ 3D [ドリ-ムドロップ ディスタンス]	Square Enix	RPG	6090日元
		2012年4月			
5日	嘟嘟猫观察日记	ポヨポヨ观察日记	IE Institute	ETC	7140日元
19日	火焰之纹章 觉醒	ファイア-エムブレム 觉醒	Nintendo	S・RPG	4800日元
19日	公主代码	CODE OF PRINCESS	Agatsuma	ACT	6090日元
19日	地球百科	Earthpedia	Gakken	ETC	4980日元
19日	纳米突击	Nano Assault	Cyberfront	STG	5040日元
19日	女孩时尚3D 目标是顶级设计师	ガ-ルズファッション3D☆めざせ！トップスタイリスト	Ubisoft	ETC	3990日元
26日	替换世界 白与黑的迷宫	シフティング ワ-ルド 白と黑の迷宫	Arc System Works	ACT	3990日元
26日	真・三国无双 VS	真・三国无双 VS	Koei Tecmo Games	ACT	6090日元
26日	海豹宝宝 好孩子、圆孩子、健康的孩子	まめゴマ よいこ まるいこ げんきなこ	日本Columbia	ETC	5040日元
		2012年5月			
17日	联合01	GUILD01	Level-5	ETC	3980日元
17日	柏青哥天国3D 大海物语2 职业帕青哥风云录・花 希望与背叛的学园生活	パチパラ3D 大海物语2 ~パチプロ风云录・花 希望と里切りの学园生活~	Irem	ETC	6090日元
24日	G1大赏	G1グランプリ	Genki	SLG	6090日元
24日	马里奥网球 公开赛	マリオテニス オ-プン	Nintendo	SPG	4800日元
24日	大家的缘日	みんなの缘日	NBGI	ETC	3990日元
24日	快乐动物牧场	ハッピ-☆アニマル牧场	Ubisoft	SLG	3990日元
31日	勇者斗恶龙 怪兽篇 特瑞的神奇大陆3D	ドラゴンクエストモンスタ-ズ テリ-のワンダ-ランド3D	Square Enix	RPG	5490日元
		2012年6月			
28日	卡片召唤师	カルドセプト	大宫Soft	TAB	4800日元
		2012年7月			
5日	世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神	世界树の迷宫Ⅳ 传承の巨神	Atlus	RPG	6279日元
19日	魔法工厂4	ル-ンファクトリ-4	MMV	A・RPG	5229日元
		2012年春			
未定	鸦3D（暂名）	カラス3D（暂名）	Mile Stone	STG	售价未定
		2012年夏			
未定	哭牙	哭牙 KOKUGA	G.rev	STG	售价未定
		2012年内			
未定	女孩风格（暂名）	GIRLS MODE（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定
未定	勇气原点 飞翔妖精	BRAVELY DEFAULT	Square Enix	RPG	售价未定
未定	纸片马里奥（暂名）	ペ-パ-マリオ（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授对逆转裁判	レイトン教授VS逆转裁判	Level-5	AVG	售价未定
未定	路易的鬼屋2（暂名）	ルイ-ジ マンション2（暂名）	Nintendo	A・AVG	售价未定
未定	时间旅人	タイムトラベラ-ズ	Level-5	AVG	售价未定

Nintendo DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年4月			
19日	名侦探柯南 始于过去的前奏曲	名探偵コナン 过去からの前奏曲	NBGI	AVG	5040日元
26日	薄樱鬼 黎明录 DS	薄樱鬼 黎明录 DS	Idea Factory	AVG	5040日元
		2012年6月			
未定	口袋妖怪 黑2	ポケットモンスタ-ブラック2	Pokemon	RPG	售价未定
未定	口袋妖怪 白2	ポケットモンスタ-ホワイト2	Pokemon	RPG	售价未定

近期焦点



新·光之神话 帕尔蒂娜之镜

3.22 ◆Nintendo◆ACT◆5800日元



本作早在3DS公布之初就吸引了不少玩家的关注，作为一款强调射击的ACT，游戏的关卡流程分为空中战、地面战和BOSS战。9个种类的神器特性各不相同，其下还有众多分支。3对3的组队式联机对抗火爆刺激，而AR卡片的引入更丰富了游戏的玩法。



黑豹2 如龙 阿修罗篇

3.22 ◆SEGA◆A·AVG◆6279日元

续作让右京龙也的战斗之路从东京铺到大阪，关东和关西的武装势力



再次在政治阴谋的漩涡中激斗。本作的舞台追加了系列拥趸怀念的苍天堀，且对格斗流派进行强化，玩家甚至能够从不同流派中任意选取招式组出原创流派。

王国之心 梦中坠落



3.29 ◆Square Enix◆RPG◆6090日元



本次的《KH》新作最大卖点莫过于纷繁复杂的怪物系统。索拉和利库两人能配合不同的圣灵食梦者发动炫丽的特技，同时自身也能利用键刃作出绕圈冲刺等动作。来自《美妙世界》的角色和众多迪士尼世界也令剧情很具发掘价值。

PlayStation Vita

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年3月			
29日	武士与龙	サムライ & ドラゴンズ	SEGA	ACT	免费
29日	职业野球魂2012	プロ野球スピリッツ2012	Konami	SPG	6980日元
29日	国王、魔王与7公主 新·王样物语	王と魔王と7人の姫君たち ～新・王样物语～	Konami	A·RPG	6480日元
29日	假想空间	@field	Sonic Powered	SPG	3990日元
		2012年4月			
12日	雷曼 起源	Rayman Origins	Ubisoft	ACT	2500日元
19日	音乐方块 电子交响	ルミネス エレクトロニック シンフォニ–	Ubisoft	MUG	3990日元
26日	圣人协奏曲 陨星之献诗	シェルノサ–ジュ 失われた星へ捧ぐ诗	Gust	SLG	5040日元
		2012年6月			
7日	与凯蒂猫在一起！打方块V	ハロ–キティといっしょ！ブロッククラッシュV	Dorasu	PUZ	4800日元
14日	Persona4 黄金版	ペルソナ4 ザ・ゴ–ルデン	Atlus	RPG	7329日元
14日	超级猴子球 大玩特玩	ス–パ–モンキ–ボ–ル 特盛あそビ～タ！	SEGA	ACT	5040日元

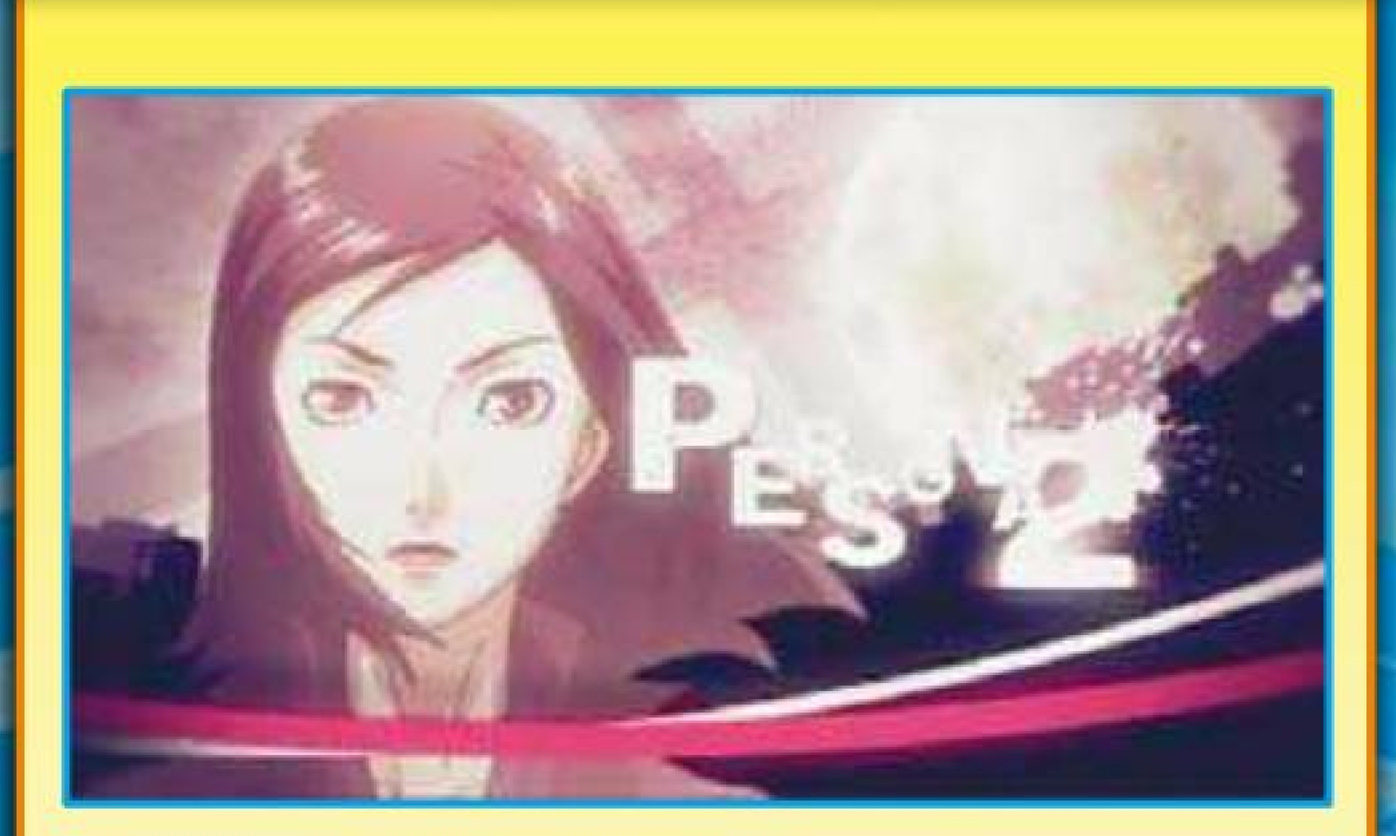
PlayStation Portable

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2012年3月			
22日	黑豹2 如龙 阿修罗篇	クロヒョウ2 龙が如く 阿修罗编	SEGA	A·AVG	6279日元
22日	华鬼 梦之延续	华鬼 ～梦のつづき～	Idea Factory	AVG	6090日元
22日	妖精的尾巴 杰尔夫觉醒	フェアリ–テイル ゼレフ觉醒	Konami	ACT	5800日元
22日	小魔女帕妃 黑猫魔法店物语	リトルウィッチ パルフェ 黑猫魔法店物语	Cyberfront	AVG	6090日元
22日	薄樱鬼 幕末无双录	薄樱鬼 ～幕末无双录～	Idea Factory	ACT	6090日元
29日	D阶段 黑圣之章	Phase D 黑圣の章	Boost On	AVG	3969日元
29日	公主艾王吉尔 携带版	プリンセスエヴァンジ–ル ポ–タブル	Cyberfront	AVG	6090日元
29日	逢魔时 怪谈罗曼史	逢魔时 ～怪谈ロマンス～	QuinRose	AVG	6300日元
29日	艾露库罗娜的工作室 致亲爱的乙女	エルクロ–ネのアトリエ ～Dear for Otomate～	Idea Factory	AVG	6090日元
29日	职业野球魂2012	プロ野球スピリッツ2012	Konami	SPG	5980日元
		2012年4月			
5日	家里蹲奋斗记	俺に动けって言われても	e–Smile	RPG	1000日元
5日	第2次超级机器人大战Z 再世篇	第2次ス–パ–ロボット大战Z 再世篇	NBGI	S·RPG	7330日元
19日	雅恋 淡雪之宴	雅恋 ～MIYAKO～ あわゆきのうたげ	Idea Factory	AVG	6090日元
19日	名侦探柯南 始于过去的前奏曲	名探侦コナン 过去からの前奏曲	NBGI	AVG	5040日元
19日	圣赞诗篇 聚集在奥利哈刚神名之下	圣なるかな –オリハルコンの名の下に–	Cyberfront	S·RPG	6090日元
26日	游戏里也要听爸爸的话	ゲ–ムでも、パパのいうことを闻きなさい！	NBGI	AVG	6280日元
26日	斯坦因之门 比翼恋理的爱人	シュタインズ・ゲ–ト 比翼恋理のだ–りん	5pb.	AVG	6090日元
26日	D阶段 朱姬之章	Phase D 朱姬の章	Boost On	AVG	3969日元
26日	青之驱魔师 幻刻之迷宫	青の祓魔师 幻刻の迷宫(ラビリンス)	NBGI	AVG	5230日元
26日	神孕 请为我生孩子吧！	コンセプション 俺の子供を产んでくれ！	Spike	RPG	6279日元
26日	惊鸿骑士杰克斯 I+FD 携带版	スカ–レッド ライダ–ゼクス I+FD ポ–タブル	Red	AVG	8190日元
26日	山田一合集	山田一 BOX	Cyberfront	AVG	8190日元
26日	未来日记 第13个日记所有者 RE：WRITE	未来日记 13人目の日记所有者 RE：WRITE	角川Games	AVG	6090日元
26日	断罪的玛利亚 钟	断罪のマリア ラ・カンパネラ	Karin	AVG	6090日元
		2012年5月			
17日	Persona2 罚	ペルソナ2 罚	Atlus	RPG	6279日元
17日	我的妹妹哪有这么可爱 携带版哪会有续作	俺の妹がこんなに可爱いわけがない ポ–タブルが续くわけがない	NBGI	AVG	6280日元
17日	苍黑之楔 绯色的碎片3 通向明天的门	苍黑の楔 绯色の欠片3 明日への扉	Idea Factory	AVG	6090日元

DVD 光盘内容导视

游戏展望台

武士与龙
一起来试试钓鲈鱼 垂钓在次世代
世界树迷宫Ⅳ 传承的巨神
公主代码
哭牙
新·光之神话 帕尔蒂娜之镜
Persona2 罚
十三支演义 偃月三国传
文明开华 葵座异闻录 再演
斯坦因之门 比翼恋理的爱人





新作特搜队

机车风暴RC
雷曼 起源
永远的阿塞利亚 大地的尽头
伟大战斗 全面爆破
初音未来与未来之星 未来计划
女生RPG 灰姑娘生活
新·深爱
交响旋律 最终幻想





喧闹游园



小狗Uggie代言《任天狗+猫》广告
神奇的隐形汽车



有趣的增强实景技术
——PSV AR游戏演示



特别提示：光盘数据中收录PSV AR卡图片文件，打印出来可使用。

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在PSV AR游戏演示的最后，小编以什么作为AR卡片来进行游戏？

A：打印卡片　　B：iPad　　C：手机



PEGA精美游戏周边 3名

3DS专辑 VOL.2

大16开240页+DVD光盘

展现3DS魅力的全方位专辑！

经过任天堂第一方的软件推动和第三方的大作助阵，新世代掌机3DS在全球的累积销量已突破1500万，掌机王小组也在3DS一岁生日后为读者们带来了第二本《3DS专辑》。本书全面收录了6个月来3DS平台的劲作攻略指南，更有3DS发售一周年大事记和"《生化危机》系列"掌机发展回顾专题等精彩文字。光盘除了收录3DS游戏的宣传影像外，还特别制作了《生化危机 启示录》特典中文影像，众多精彩内容值得典藏！



—3DS超导购+缭乱博物馆—

从购机注意事项到实用配件推荐，一条龙式的导购服务助玩家买到心仪的3DS，并把掌机"武装到牙齿"。大受好评的"缭乱博物馆"栏目则会带读者们欣赏各种3DS限定版及其周边，即使买不起也能过把眼瘾。

—玩转3DS+佳作指南—

"玩转3DS"为您介绍系统大幅更新后3DS的变化，以及数款免费下载软件的实用技巧，另有3D图片制作和3D视频压制两大教程，拓宽3DS的多媒体功能。"佳作指南"则收录《心灵相机 附体笔记本》、《新·深爱》、《交响旋律 最终幻想》等数款作品，小众玩家也能找到自己所好。

—掌机e时代+最强年鉴—

"掌机e时代"涵盖2011年10月～2012年3月间任天堂e商店发售的3DS下载游戏，日、美服共34款，每一款游戏都有小编的推荐度评分，以图鉴的形式直观地为玩家提供参考。惯例的年鉴栏目则收录同期在日本、北美发售的90余款游戏，一如既往地带来权威和详实的资料。

—八大攻略、典藏收录—

《怪物猎人3 G》、《超级马里奥3D大陆》、《马里奥赛车7》、《皇牌空战3D 纵横火网》、《SD高达G世纪3D》、《雷电十一人GO 光明·黑暗》、《生化危机 启示录》、《牧场物语 初始的大地》。8款游戏，款款都是大作，8篇攻略，篇篇都是精品！



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-88541-245-6
掌机王光盘定价：12元 （1DVD+1手册）